

NÚMERO DOBLE

PUNTO DE MIRA

The Darkening

Donde el cine y el videojuego se encuentran

SUPLEMENTO

¡¡Especial!!

Bullfrog

Todos los secretos de una compañía diferente

¡¡Concurso!!

MultiSports: Sorteamos 15 coches de radio control + 15 balones de la ACB + 15 camisetas de tu club de fútbol favorito

¡¡Concurso!!

Star Wars: Sorteamos 10 colecciones de Los Archivos de LucasArts Vol. II



Alien Trilogy

Vence a lo desconocido



68 PATAS ARRIBA
ALIEN TRILOGY

Respirad hondo que vuestra pesadilla está a punto de terminar. O de comenzar, según se mire. Porque aunque aquí tengamos la solución a los niveles más difíciles, pasarlos es cosa vuestra. Nosotros ya lo hemos hecho.



Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo
Álvaro Menéndez

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Carmelo Sánchez
Gonzalo Torralba
Francisco Gutiérrez (Internacional)
Miguel Ángel Lucero (CD-ROM)
Alfonso Urgel (CD-ROM)

Secretaria de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Pedro J. Rodríguez
Juan Antonio Pascual
Francisco J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Santiago Erice
Rafael Rueda
Guillermo de Cárcer
Alejandro Sacristán
Ventura y Nieto
Eduardo López
Enrique Bellón

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.
MICROMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por ojd

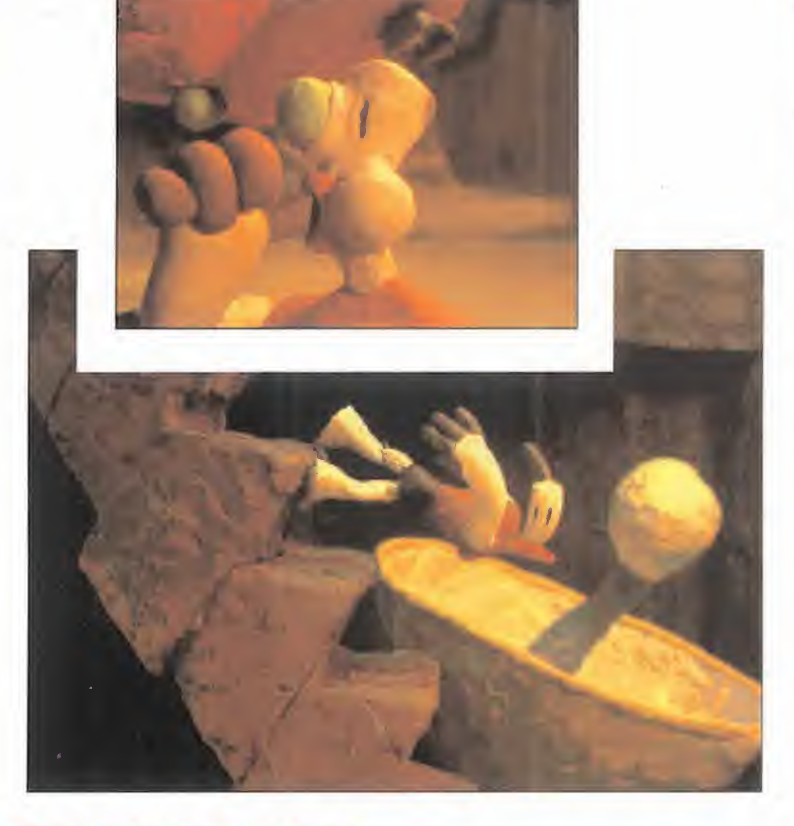
Sumario 24

Año XIII - Tercera época - Número 24 - Enero 1997 750 ptas. (IVA incluido)

36 PUNTO DE MIRA
PRIVATEER 2: THE DARKENING

Sentaros cómodamente en la mejor butaca que tengáis y sujetad con firmeza vuestro mejor joystick. Va a dar comienzo la nueva superproducción de Origin, y prepararos para cualquier cosa. Os hemos avisado.





50 PUNTO DE MIRA
THE NEVERHOOD CHRONICLES

Cuando un genio como Steven Spielberg se pone a hacer algo, los resultados sólo pueden ser calificados como de brillantes. Estamos ante una de las aventuras del año, que además es un prodigio de la animación.

4 CDMANÍA
6 ACTUALIDAD
8 TECNOMANÍAS
12 INFORME
Series Budget II
14 LIBROS
17 PREVIEWS
Star Control 3, Down in the Dumps, Dragon Lore 2, Master of Orion II, 9, Versalles 1685
26 EL CLUB DE LA AVENTURA
31 PUNTO DE MIRA
66 MANIACOS DEL CALABOZO
78 NEXUS 7
80 PANORAMA AUDIOVISIÓN



MAKING MAGIC

UNA MIRADA ENTRE BASTIDORES A LA PREPARACIÓN DE LA EDICIÓN ESPECIAL DE LA TRILOGÍA DE LA GUERRA DE LAS GALAXIAS

Seguro que siempre habéis deseado saber cómo hacen en LucasFilm para crear las películas que hacen soñar a millones de personas en todo el mundo. Ahora tenéis la oportunidad de entrar en la factoría de los sueños y echar un vistazo dentro de las nuevas versiones de la trilogía de «La Guerra de las Galaxias». George Lucas es nuestro anfitrión en una aplicación desarrollada por ellos mismos y que ahora os ofrecemos nosotros en exclusiva.



Making Magic es un CD tan especial como todas las cosas que llevan el sello de Lucas, dotadas de una autenticidad y genuinidad pocas veces superada. El CD nos sumergirá en el ambiente de las nuevas versiones de «La Guerra de las Galaxias», «El Imperio Contraataca» y «El Retorno del Jedi», a través de una fabulosa aplicación interactiva en la que podréis contemplar vídeos –en tres resoluciones distintas– e imágenes, y escuchar las voces en inglés con subtítulos en castellano de la gente de LucasFilm. Hay mucho que ver, y seguro que os va a gustar.





GEORGE LUCAS: POR QUÉ UNA EDICIÓN ESPECIAL

Lucas nos introduce en la aplicación y nos cuenta los motivos de la realización de las nuevas versiones de la Trilogía.



PREESTRENO: NUEVAS SECUENCIAS

La espera ha terminado, y es momento de que veamos cómo van a ser las nuevas versiones con pelos y señales, es decir, con imágenes y vídeos de las mismas y las declaraciones de la gente de ILM y LucasFilms responsables de ellas. De «La Guerra de las Galaxias: Una Nueva Esperanza» se nos ofrece completa información sobre cuatro partes de la película: la que tiene lugar en el desierto planeta Tatooine, la llegada a la ciudad de Mos Eisley, la escena inédita del encuentro entre Han Solo y Jabba the Hutt, y la escena de la batalla final contra la Estrella de la Muerte. Esta completísima información incluye las secuencias originales y finales después del retoque, los bocetos –storyboards– de todo el proceso. También los vídeos de las pruebas de animación y retoque en ILM, y de la visión del trabajo entre bastidores del equipo y opiniones de sus miembros. De sus bocas saldrán las explicaciones del porqué y el cómo de las nuevas películas.
A la cumplida recopilación de datos audiovisuales sobre «La Guerra de las Galaxias» se añaden dos previews con los nuevos momentos modificados de «El Imperio Contraataca» –el ataque del monstruo de hielo a Luke Skywalker, y la entrada del Halcón Milenario en la Ciudad de las Nubes– y de «El Retorno del Jedi» –la actuación musical de la fiesta en la nave de Jabba the Hutt–.



ARCHIVOS LUCASFILM



Aparte de lo que se verá en la pantalla, hay otras muchas partes de la nueva Trilogía que quedan ocultas o semiescondidas: es todo el trabajo de producción y realización que tienen las películas tras de sí. Una visión de cómo lo hacen nos ayudará a



comprender la naturaleza de la fantasía de Lucas.
En "Maquetas Giratorias" podremos contemplar catorce modelos en movimiento de los nuevos robots, dinosaurios, naves, personajes y vehículos que se han creado por ordenador para ser introducidos en las nuevas versiones, complementando o completando



aspectos de los originales que en LucasFilms pensaban que se podían mejorar.
En las "Fotos de Producción de la Edición Especial" nos daremos un paseo por el Skywalker Ranch viendo cómo trabajan los actores, decoradores, maquilladores, realizadores de maquetas y efectos especiales; y en definitiva toda la gente que tiene algo que ver con la confección de



la fantasía de la fabulosa Trilogía «Star Wars».
No podían faltar tampoco los Storyboards que tuvimos ocasión de ver antes, juntos aquí para que comprobemos que antes de plasmar las ideas en celuloide, hay que hacerlo en papel. Y hablando de papel, también encontramos



en esta sección de Archivos los Materiales de Prensa, con todos los datos textuales sobre la nueva edición y el papel que en ella juegan tanto LucasFilm Ltd como Skywalker Sound, Industrial Light & Magic y THX.

EQUIPO PRODUCCIÓN ILM

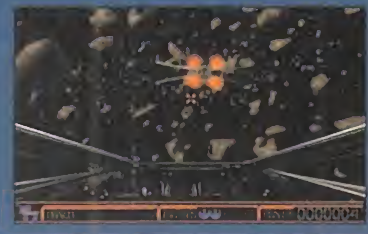
Aquí está todo el equipo responsable de la nueva Trilogía, con una breve explicación de sus tareas e historial, el sitio en que personajes como John Knoll o Rick McCallum expresan sus opiniones sobre los efectos de Batalla, la evolución del proyecto, los medios utilizados, y algunos otros interrogantes. Es una buena forma de presentarse y despedirse, ya que con esta sección y los créditos finales se da por



finalizada una aplicación que nos deja con un muy buen sabor de boca y que, a pesar de ser muy amplia, nos sabe a poco. Ahora, a esperar las películas aunque, gracias a Making Magic, sabiendo ya con qué nos vamos a encontrar.

DEMO

REBEL ASSAULT II EN CASTELLANO



Como la aplicación no nos ha parecido suficiente, en el CD también podéis encontrar la demo jugable de «Rebel Assault II» con textos y voces en castellano. Funciona desde DOS y Windows 95, e incluye un nivel completo, en el que deberéis superar un cinturón de asteroides a los mandos de vuestra nave X-Wing, lo que no es en principio una tarea fácil, pero con vuestra habilidad con el ratón lo conseguiréis, ya que es éste el dispositivo de control de la demo. Y es que la factoría Lucas es tan buena realizando películas como juegos de ordenador, y no basta tan sólo con ver cómo trabajan, sino que hay que probar el resultado de su trabajo.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS:

CONTROL: Ratón

EJECUCIÓN:
Desde el directorio REB2DEMO del CD-ROM, ejecutar REB2DEMO.EXE tanto para hacer una pequeña instalación de la configuración en disco duro, como para jugar a la demo y configurar sus parámetros, ver su manual y otras informaciones.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
486DX/50, 8 MB de RAM, tarjetas de sonido –Sound Blaster, Gravis Ultrasound, Ensoniq, Pro Audio Spectrum–, SVGA (VESA), CD-ROM 2X, 38 bytes de espacio en disco duro.

REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 100 ó superior, 16 MB de RAM, CD-ROM 4X.

Tras los numerososísimos retrasos, noticias, desmentidos, afirmaciones y otras historias oídas en torno a las nuevas producciones de la todo poderosa LucasArts, se acabó 1.996, tristemente, sin ninguna novedad que llevarnos al disco duro. Sin embargo, parece ser que se confirmar que, durante los primeros meses del 97, por fin comenzarán a llegar los ansiados títulos de la compañía del Norte de América, de los que ahora os ofrecemos, a modo de resumen y avance, un pequeño repaso.

The Curse of Monkey Island

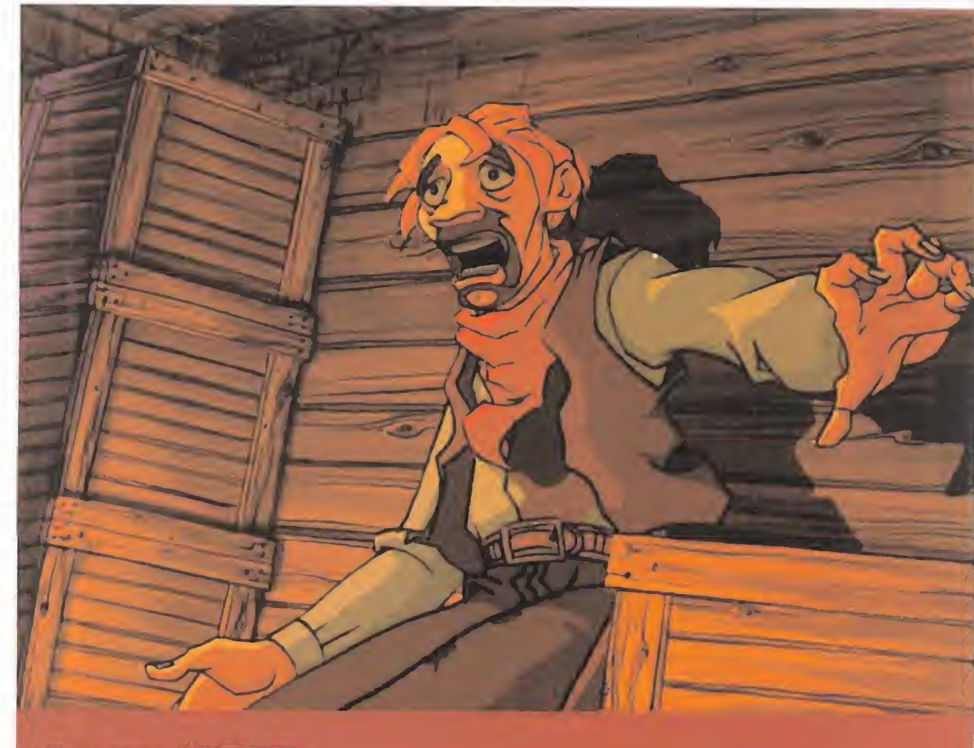
En preparación: **PC CD**



Vuelve el pirata más divertido de todos los tiempos, más muerto que nunca, y con unas ansias de venganza irrefrenables. Guybrush Threepwood nos muestra su cara más "animada" en una aventura que recupera el increíble espíritu de la saga «Monkey Island», y lo combina con el estilo del "cartoon" más de moda.

Larry Ahern, de nuevo a cargo de uno de los programas más deseados y soñados de la factoría Lucas, asegura que «The Curse of Monkey Island» será el juego que todos los aventureros estaban esperando. Un éxito seguro, a falta de su confirmación en la fecha de lanzamiento.

Outlaws



En preparación: **PC CD**

Aunque «Outlaws» es difícil de catalogar, habida cuenta de la línea que Lucas ha ofertado hasta la fecha a los usuarios, podríamos situar al juego como un cruce entre aventura, arcade y película interactiva. El dibujo animado se impone como el rey del salvaje Oeste, con diversas fases en el más puro estilo «Doom», en perspectiva subjetiva 3D. El programa se encuentra en avanzado porcentaje de producción, aunque aún no se conoce una fecha más o menos definitiva para su aparición el mercado

Jedi Knight

En preparación: **PC CD**



La esperadísima continuación de «Dark Forces» va por buen camino, según aseguran en Lucas. Aunque su previsión de lanzamiento se encuentra en un estado de oficialidad tan oscuro como el de «Outlaws», se saben ya con certeza ciertos novedosos detalles que el juego incorporará. Por ejemplo, la opción de juego en red –inexistente en «Dark Forces»–, la resolución SVGA, el uso de un engine en 3D real –con modelos de jugadores y enemigos totalmente poligonales–, etc.

«Jedi Knight» se perfila, a priori, como uno de los títulos más ambiciosos de la nueva hornada de juegos "made in LucasArts".

X Wing vs Tie Fighter



En preparación: **PC CD**

Con toda probabilidad, la última producción «Star Wars» de Lucas será el primer juego que aparecerá en el mercado. Un nuevo y sofisticado engine 3D, que ofrece resolución SVGA y modelos 3D texturados, con efectos de luz en tiempo real, es la carta credencial de «X Wing vs Tie Fighter» para situarse en el punto de mira de todos los aficionados a los simuladores de combate, de la propia saga de «La Guerra de las Galaxias». Un programa que os hará sentir todo el poder de la Fuerza.

Rebellion



En preparación: **PC CD**

La saga «Star Wars» adquiere un nuevo significado con «Rebellion», el primer programa de estrategia ambientado en la trilogía más famosa de la historia del cine. Cogiendo lo mejor de los títulos más destacados del género, «Rebellion» se presume como un juego de lo más completo en cuanto a opciones, y técnicamente bastante complejo. Para dar un énfasis mayor a la ambientación, incluirá diversos cortes FMV con nuevas y originales secuencias.

Shadows of the Empire

Disponible: **NINTENDO 64 (USA)**

Recién estrenado en los Estados Unidos, «Shadows of the Empire» es el primer título de LucasArts para Nintendo 64, continuando el apoyo que la compañía siempre ha prestado a las máquinas de Nintendo. Una espectacular combinación de arcade y aventura que, al más puro estilo «Rebel Assault», combina secuencias de combate espacial con otras de arcade 3D –muy a lo «Dark Forces»–, resultando un espectacular cóctel de acción. Un título que habrá que tener muy en cuenta, dentro de pocos meses, cuando N64 llegue a España.



Por Carmelo Sánchez

EL DVD-ROM ACABA CON EL CD-ROM



El popularísimo CD-ROM que muchos de vosotros tenéis montado en vuestros ordenadores y que las compañías fabricantes se empeñan en aumentar de velocidad mes tras mes, ya tiene sucesor. Hace tiempo que estaba ya anunciado, y ya ha llegado a nuestro país. La pasada edición del SIMO sirvió de pretexto "oficial" para que varias marcas dieran a conocer sus próximos lanzamientos, entre ellas **Pioneer**, que anunció su **DVD-ROM**. Un DVD-ROM es un disco digital que tiene el mismo grosor –1.2 mm.– y el mismo diámetro –12 cm.– que un CD-ROM, e incluso el mismo aspecto externo. La diferencia estriba en que su lectura se hace también con un lector específico de DVD –no vale uno de CD-ROM, pero la unidad de DVD-ROM sí puede leer CD-ROM– y que almacena hasta 3.95 GB por cara.
Será un dispositivo grabable una única vez y con unos costes de fabricación baratos.
Los valores lo dicen todo sobre su rendimiento: 1.38 MB/s de tasa de transferencia de datos –casi como un 10X–, 200 ms de Tiempo de Acceso y 512 KB de buffer. Su avance será imparable a lo largo del año.

EL SONIDO EN TUS MANOS



El **3D Audio Stick** y el **3D Audio Pad** de Winner Products son de los mandos de juegos más innovadores que podemos encontrar en el mundo. El joystick se monta sobre una base triangular que incluye control de potencia y de altura, mientras que la palanca está equipada con cuatro botones independientes de disparo y un botón multidireccional. El pad es de cuatro botones con opción turbo y posibilidad de cambiar su orientación para zurdos o diestros. Hasta aquí todo parece normal, ¿cuál es la innovación? La novedad es otro par de controles que incluyen tanto el pad como el joystick. Uno de ellos es un interruptor que activa el Sonido Surround 3D proporcionado por el chip de sonido 3D Spatializer incluido en cada mando. Y el otro es un control de volumen para dicho sonido.



Así de fácil. Basta con conectar nuestros altavoces al mando y disponer de auténtico sonido Surround 3D... generado y controlado por el joystick o el pad.
Impresionante, ¿verdad? Esperemos que alguien tome buena nota y pronto podamos disfrutar de estos mandos.

LA BESTIA NEGRA DE GRAVIS

La última palabra en joysticks por parte de Gravis la tenéis aquí. En la imagen, el **Gravis Blackhawk**, el nuevo lujo para los simuladores de vuelo. Su innovador diseño se traduce en una comodidad de manejo total que evita el cansancio de la mano y del brazo, así como una pesada base que evita el posible desplazamiento del mando. Sus funciones se realizan a través de cuatro botones de respuesta rápida colocados estratégicamente, y un control giratorio de potencia muy suave. Con las prestaciones de los mejores y también con el mejor precio, además de la calidad innata de Gravis.

TU MEJOR TABLA DE SURF



Hoy en día, tal como están las cosas, no se puede "surfear" por Internet con un modem cualquiera; ha de ser rápido, fiable y compatible, y mucho mejor si tiene una forma agradable que haga juego con nuestro escritorio. El mejor ejemplo de todo esto lo tenemos en **Surfer de Psion Dacom**, del que no podemos destacar tan sólo su bonito diseño, aunque lo tenga sin ninguna duda. Surfer nos permitirá conectarnos a Internet –y hasta tener correo electrónico tras contratar el correpondiente proveedor–, a una BBS o al ordenador de algún amigo y transferir ficheros, tener un contestador automático, o incluso enviar faxes. Su velocidad es de 33.600 bps y es totalmente compatible Hayes y con las aplicaciones de comunicaciones más frecuentes, además de incluir las suyas propias para acceder a toda su potencia de la forma más fácil. No es sólo bonito por fuera; lástima que aún no se distribuya aquí.



UN PINBALL EN TU CASA



Mientras no tengamos una habitación lo suficientemente grande para meter un pinball auténtico –o el dinero que cuesta esta máquina, en su defecto–, nos tendremos que conformar con jugar a los que las compañías de software crean para nuestros PC. Pero incluso jugar a un pinball puede hacerse de muy distintas formas. O bien con el teclado, con lo que todo parecido con la realidad es pura coincidencia, o con el **Pinball Virtual Electrónico** de Philips. Este accesorio nos hará creernos frente a una mesa de pinball real, pues tiene su lanzador para impulsar la bola y sus botones para golpearla, además de una anchura apropiada y un peso con el que será difícil que lo tiremos de la mesa por más golpes que le demos en el frenesí del juego. Tiene hasta sensores que recibirán los impulsos de nuestros empujones para afectar el movimiento de la bola en el programa. Se conecta por el puerto del teclado, lo que le garantiza compatibilidad con casi todos los juegos de pinball existentes, y además su configuración es prácticamente nula. ***Para más información dirigirse a Philips (91-5669544).***

INTELIGENCIA DE RATÓN

Microsoft no deja de pensar posibles refinamientos para los ratones que desarrolla, y con los que dejarnos cada vez un poco más maravillados. Refinamientos que siempre tienen que ver con una mayor facilidad de uso para su Windows 95 y programas que funcionan bajo él. Lo último de la factoría Gates es **IntelliMouse**, que a simple vista parece un ratón normal y corriente, sin formas extravagantes ni supuestas utilidades ocultas. Y de hecho lo es, salvo por el pequeño detalle del botón gris que hay entre medias de los dos botones de toda la vida.

Dicho botón no es tal, sino una rueda que nos permitirá hacer scroll por las barras de desplazamiento de cualquier documento de Windows 95 ó 3.X con tan sólo girarla, o manteniéndola pulsada y mover el ratón. Con su función AutoScroll podremos desplazarnos por nuestros documentos a la velocidad que escojamos; y si combinamos la pulsación de la Rueda –el nombre del botón gris– y la tecla Ctrl, haremos zoom para reducir o aumentar el tamaño de nuestros textos. Hay que ver lo que da de sí un simple botón, y la inventiva de Microsoft, claro.

★ *¿Sabíais que Intel sigue fabricando procesadores 386 y 486 como los que montaban vuestros antiguos –y los actuales de algunos– ordenadores? Su destino ya no son los PCs, sino máquinas que requieren de un micro para su funcionamiento, como terminales de punto de venta en los supermercados, y controladores de distintos procesos industriales. La noticia es que ahora Intel ha tomado la determinación de producir Pentium para la misma finalidad.*

★ *Diamond Multimedia va a introducir un monstruo en nuestros PCs. El Diamond Monster 3D es una aceleradora gráfica de 4 MB de RAM pensada para los juegos 3D y que usa el engine Voodoo Graphics de 3Dfx Interactive. Además, está diseñada para funcionar junto con cualquier otra tarjeta de vídeo –y complementarla– que haya en el PC en que se instale.*

★ *Alfa Twin es un invento inglés que va a revolucionar la conectividad de joysticks de PC. Es un adaptador que permite conectar sin problemas de interferencias dos joysticks al mismo puerto, y mediante la combinación de varios Alfa Twin consigue que se puedan conectar hasta cuatro joysticks al mismo puerto. Además, parece que es barato.*

★ *Philips ha lanzado en Estados Unidos un sistema WebTV, que permite acceder a Internet usando la televisión mediante un aparato que se conecta a la misma y a la línea telefónica. Con el aspecto externo de un vídeo –incluido control remoto–, proporciona conectividad total a los servicios de la red e incluso dirección de e-mail.*

★ *Una compañía, de nombre BML, comercializa algo tan pintoresco como una alarma para PC que se pone en marcha cuando lo apagamos. PC Protector es una tarjeta que se conecta en un slot de nuestro ordenador que mediante un sensor de vibraciones detecta movimientos en la carcasa, activando una sirena de 110 db que debería ahuyentar al posible ladrón que intenta sustraernos el equipo.*

★ *En el primer cuarto de 1.997, Intel tiene pensado comercializar sus primeros Pentiums con MMX, y seguidamente lanzar al mercado un MMX Overdrive para dotar a los Pentiums ya existentes de las extensiones –y facilidades– multimedia que proporciona el MMX, entre ellas sus registros de 64 bits, y hasta un 40% más de rendimiento sobre las aplicaciones no MMX.*

CONCÉNTRATE SÓLO EN VOLAR



A partir de ahora los fanáticos de los simuladores –sobre todo los de vuelo– ya podéis iros olvidando de tener que memorizar enormes cantidades de teclas con su función correspondiente. Desde este momento podéis concentraros tan sólo en volar, empuñar con firmeza el joystick, y olvidaros del teclado. Eso lo podréis hacer siempre y cuando tengáis el **MasterPilot** de QuickShot. El aparato en cuestión es una consola de vuelo que simula una cabina virtual con todos los controles al alcance de la mano y claramente indicados.

Se trata de un periférico que se conecta al puerto del teclado, y que está compuesto por un total de 24 botones que realizan funciones diferentes para cada juego, además de ocho botones –y una palanca de potencia– para las funciones más habituales como Pausa, Vista Externa, Armas o Radar. La consola de vuelo memoriza el botón que corresponde a cada función gracias a un cartucho ROM removible que trae almacenadas de fábrica las configuraciones para 30 juegos –25 de los cuales son simuladores de vuelo–. Por otra parte, para que el jugador sepa qué botón corresponde a cada función, incluye también tarjetas de referencia –para todos los juegos del cartucho– que se montan en el frontal del MasterPilot. Por si fuera poco, además de ser fácil de manejar, lo es más de configurar. Toda una delicia para los amantes de los simuladores.

TRÍO DE PADS







Para los más exigentes, que piden siempre lo máximo en control para sus juegos, Phase 9, Thrustmaster y QuickShot han lanzado tres productos muy especializados. El pad de la primera compañía, el **Phantom 2 Pro**, es un robusto –y transparente, un aspecto estético importante– periférico dotado con seis botones de fuego independientes y totalmente programable. Además es digital, tiene control de velocidad y un interruptor para cambiar de modo 6 botones a 4, para cubrir el rango de juegos más amplio posible sin problemas de compatibilidad. El **Phazer Game Pad** contradice la tendencia nada habitual en Thrustmaster de realizar pads, y sí sólo joysticks. Pero nos demuestran que estos periféricos tampoco son un secreto para ellos con su pad estilo PlayStation totalmente programable –tanto el botón direccional como los 6 botones, los 2 disparadores o la rueda de potencia–. Funciona tanto en modo analógico como digital, se pueden conectar dos o más al mismo tiempo, e incluye configuraciones instantáneas para los juegos más actuales. Por su parte, el **Super Fightpad,** de QuickShot, tampoco es nada desdeñable: fiable, práctico y muy manejable. Equipado igualmente con seis botones de fuego y posibilidad de autofire, además de centrado automático y un cable de conexión muy largo. Es también el primer pad recomendado para ser usado con simuladores de vuelo, para todos aquellos pilotos a los que no les guste el joystick analógico, o que simplemente quieran probar otro tipo de controlador para sus hazañas aéreas. ***El Super Fightpad es de Proein S.A. (91-5762208), el Phantom 2 Pro lo distribuye Spaco S.A. (91-8036625), y el distribuidor de Thrustmaster en España es Herederos de Nostromo (91-4471933).***

MICROSOFT DA VIDA AL PC EN MINIATURA

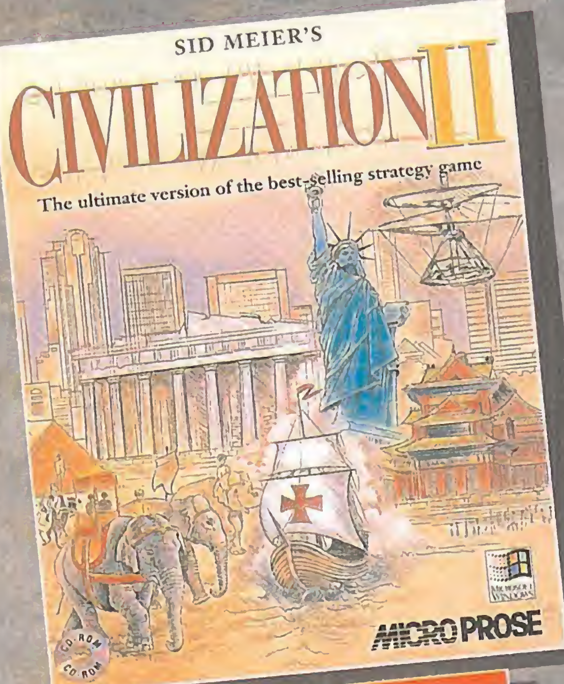


Si sois de esas personas que quieren –o que necesitan– tener en a mano en todo momento algo más que una simple agenda, Microsoft ha pensado en vosotros. Y ello es porque en pleno auge de los PDA –asistentes personales–, Microsoft, junto con compañías desarrolladoras de hardware, ha creado el PC de bolsillo. El **Handheld PC** es un ordenador de reducidas dimensiones –15.5x9 cm.– cuyo sistema operativo es Windows CE –una variación de Windows 95– y cuya funcionalidad no tiene nada que envidiar a sus hermanos mayores. El Handheld dispone de su software específico; versiones "de bolsillo" de las aplicaciones de Windows más conocidas, como Word, Excel, Information Manager, o incluso Internet Explorer, y posibilidad de importar y exportar datos al PC o de recibir correo electrónico a través de un simple cable. Toda la información que podamos necesitar, al alcance de la mano en cualquier momento, con el valor añadido de la facilidad de manejo del entorno Windows.

Es tan reducido y pesa tan poco que se lleva cómodamente y en cualquier sitio. Funciona con dos pilas AA que le dan una autonomía de semanas; su memoria RAM se puede ampliar y el sistema operativo en ROM mejorarse con futuras actualizaciones. Además, su arranque es prácticamente instantáneo, se maneja con teclado o con stylus, y está prevista su comercialización para mediados de año a un precio aproximado de 500$. Las agendas son parte del pasado, aunque sean bastante más baratas, pero ni por asomo tan potentes.

¿ALGUIEN DA MÁS?











Ofertas de última hora

No paran de meternos sus juegos por los ojos. Y es que así no hay quien se resista. Con estos títulos, de esta calidad, y a estos precios, quien no tiene una programoteca bien surtida es porque no quiere. En cantidad y en variedad. Las series baratas están ahora más de moda que nunca. Son un regalo perfecto para Navidad, o la mejor forma de pasar los apuros económicos de la cuesta de Enero sin "pasar" de jugar. Los que paséis la página no sabréis lo que os estáis perdiendo.



SERIE ORO
FRIENDWARE

Precio único: **1.990 pesetas**

TÍTULOS:

«Rise of the Triad» - Arcade 3D
«Terminal Velocity» - Arcade/Simulador
«Wacky Weels» - Arcade de carreras
«One Must Fall» - Arcade de lucha
«Wolfenstein 3D» - Arcade 3D
«Hocus Pocus» - Arcade/Aventura
«Raptor» - Arcade de naves
«Blake Stone» - Arcade 3D
«Duke Nukem II» - Arcade de plataformas
«Alien Carnage» - Arcade de lucha

ACCIÓN A BUEN PRECIO

Los chicos de Friendware están dispuestos a hacernos producir adrenalina en cantidades industriales ofreciéndonos una selección de sus mejores títulos a un precio de escándalo. Dentro de que todos son arcades, podemos encontrar una variedad realmente amplia de desarrollos y formas de juego, por lo que es seguro que encontrarás el tuyo. Vienen en sus embalajes originales, que no les hacen parecer de serie barata, aunque afortunadamente sí lo son. No tienes excusa para rendirte a su gran adicción.

RECOPILAR CON ACIERTO





Esta serie barata –la de Ubi Soft– es un poco distinta a las demás. No hablamos de títulos individuales, sino de packs de juegos. O mejor sería hablar de súper packs, tanto por la cantidad de juegos que incluye cada uno –diez– como por el renombre de todos ellos. Y por el embalaje, de tamaño más que respetable conteniendo varios CD que almacenan los juegos y los manuales de los mismos en formato Adobe Acrobat Reader, no incluyendo versión en papel principalmente por motivos de espacio. La variedad de los juegos en ambos packs también es de destacar, aunque predominen la estrategia y la simulación.
Son dos bocados de lo más apetecible, sin duda alguna, a un precio francamente bueno.

GOLDEN COLLECTION
UBI SOFT

Precio único: **6.995 pesetas**
(por pack)

TÍTULOS:

PACK 1:
«Panzer General II» - «Action Soccer 96» - «Thunderscape» - «Formula One Grand Prix» - «Crystal Caliburn Pinball» - «Master of Magic» - «Sid Meier's Civilization» - «B-17 Flying Fortress - «Air Power» - «Zeppelin - Giants of the Sky»

PACK 2:
«Transport Tycoon» - «F-14 Fleet Defender» - «USS Ticonderoga» - «Fields of Glory» - «Rally» - «Al Unser» - «1944. Across the Rhine» - «Subwars» - «Steel Panthers» - «Warriors»



BLACKMARKET
ACCLAIM/ARCADIA

Precio único: **2.990 pesetas**

TÍTULOS:
«Dungeon Master II» - Rol
«Warcraft» - Estrategia
«Cyberia» - Arcade/Aventura
«Descent» - Arcade
«NBA Jam T.E.» - Deportivo

MERCADO NEGRO DE JUEGOS

Acclaim/Arcadia apuesta por el elitismo del negro en su serie Blackmarket, que puede presumir de embalaje original y cuidado, con títulos de primera magnitud y de hace dos días, tocando casi todos los géneros. Con manuales en castellano y numerados, como corresponde a una colección, con cinco títulos por ahora, pero con la promesa de lanzar al mercado alguno más. Una colección que no se te quedará pequeña.

La publicación de series baratas ha dejado de ser una moda o un hecho esporádico para convertirse en una costumbre habitual de las compañías de software que afecta favorablemente a la maltrecha economía de todos los jugones

LA ESENCIA DE LOS GRANDES CLÁSICOS

La remesa de series baratas de Erbe también está más que bien surtida. Juegos de primerísima calidad, la mayoría clásicos de entre los clásicos; y lo que es más importante, muy numerosos y con el éxito asegurado; no en vano vienen avalados por las mejores firmas del panorama lúdico informático.
La colección estrella es la de los Clásicos de LucasArts, que con el nombre lo hemos dicho todo, pues incluye prácticamente la totalidad de los grandes éxitos de esta compañía –muchos descatalogados–, en CD-ROM, presentados en un embalaje muy reducido pero también muy cuidado.
Igualmente importantes son las series de la compañía Sierra –una recopilación de aventuras que han hecho historia, traducidas a nuestro idioma– y de Maxis –los Sims que han convertido a la compañía en toda una autoridad en la estrategia de simulación–.
En Erbe se han asegurado que cualquiera encuentre el juego que le guste, gustándole también el precio.

COLECCIÓN GRANDES CLÁSICOS
ERBE

Precio único: **1.995 pesetas**

TÍTULOS:
ReCreation (Estrategia Maxis):
«SimCity», «SimAnt», «SimEarth», «SimFarm», «A-Train»

Aventuras (Sierra):
«Laura Bow in the Dagger of Amon Ra», «Space Quest V», «Heart of China», «King Quest V», «King Quest VI», «Quest for Glory III», «Larry I», «Larry V», «Larry VI»





LOS CLÁSICOS DE LUCAS ARTS
ERBE

Precio único: **2.495 pesetas**

TÍTULOS:

«Day of the Tentacle» - Aventura
«Indiana Jones and the Fate of Atlantis» - Aventura
«The Secret of Monkey Island» - Aventura
«The Secret of Monkey Island 2» - Aventura
«Sam & Max. Hit the Road» - Aventura
«Rebel Assault» - Simulador
«Tie Fighter» - Simulador
«X-Wing» - Simulador
«LucasArts Air Combat Classics» - Simulador

Libros

REDES

Internet. Manual de referencia



Dado el auge que está teniendo la red de redes, McGraw-Hill ha querido aprovechar la ocasión para facilitar a todos los lectores un manual de referencia. En esta obra se podrá encontrar todo lo referente al software y hardware para conectarse a Internet, cómo usar WEB, Usenet, Gopher y ftp, y comunicarse a través de ella mediante correo electrónico, tertulias en la WEB, IRC, y mucho más.

A lo largo de 28 capítulos, fácilmente comprensibles y muy detallados, el lector –desde neófitos hasta expertos– podrá llegar a navegar sin ningún tipo de problemas.

5.900 Ptas. **782 Págs.**
Harley Hahn
Osborne/McGraw-Hill
NIVEL "I"
★★★

NOVELA

Microsiervos



El autor, Douglas Coupland, es un escritor que siempre ha sembrado la polémica en todas sus obras, y en esta ocasión no se sale de lo habitual.

En esta obra el protagonista es un trabajador de Microsoft, que vive por y para la informática, llamado Daniel, que en 1.993 comienza a escribir su diario. En él se desvelarán todos los entresijos de un equipo de desarrolladores informáticos del Silicon Valley.

Es una obra caracterizada por la lucidez implacable y suavizada por esa ternura y ese humor que sólo puede conservar quien sigue creyendo en los seres humanos como tales.

2.800 Ptas. **464 Págs.**
Douglas Coupland
Ediciones B
NIVEL "I"
★★★★

APLICACIONES

Office para Windows 95



Esta obra trata de la versión 7 de Microsoft Office, que como se sabe engloba Word, Excel, PowerPoint y Schedule+. En esta ocasión, los autores han tratado de realizar una obra que sirva de apoyo a todos los usuarios de Office para Windows 95, con la cual aprenderá a utilizar y manejar todos los programas de este suite, así como sus conceptos fundamentales, sin por ello hacer demasiado hincapié en lo que se refiere al apartado del aprendizaje de estos programas en su inmensa amplitud, por lo que el lector deberá tener unos conocimientos mínimos de cada programa.

Sí es de destacar la sencillez con la que se abordan todos los conceptos, además de contar con numerosos ejemplos e imágenes para aclarar todas las explicaciones que en él se dan.

1.500 Ptas. **184 Págs.**
J.M Alonso García
Editorial Paraninfo
NIVEL "C"
★★

APLICACIONES

Access para Windows 95



Esta obra está enfocada hacia el aprendizaje y como referencia del programa Access de una manera intuitiva. A lo largo de la misma se ha pretendido poner en manos del lector un texto que colme todas sus necesidades para lograr una productividad óptima con Access. Como manual de aprendizaje se ha elaborado como guía en todos los procesos, y como guía de referencia –para los más avanzados– se cubren todas las capacidades.

4.000 Ptas. **580 Págs.**
Jaime Peña/Mª Carmen Vidal
Editorial Paraninfo
NIVEL "I"
★★★

NOVELA

Enigma en Internet



Con la colección "El Club de los Ciberchavales", Anaya Multimedia pretende hacer llegar a los más jóvenes una manera diferente de entender el mundo de la informática, utilizando para ello toda una pandilla de chavales que correrán las más fascinantes aventuras, todas ellas, como decimos, relacionadas sobre todo con Internet, involucrando a ésta de alguna manera.

En esta obra los ciberchavales tendrán que resolver una serie de enigmas que la tía de uno de ellos recibe por Internet, corriendo para ello grandes peligros, y que llegarán a descubrir por medio, cómo no, de Internet.

Es una estupenda manera de pasar un rato entretenido con esta obra, ya que son del tipo "bolsillo".

1.000 Ptas. **147 Págs.**
Pedro Casals
Anaya Multimedia
NIVEL "I"
★★★

REDES

Internet Páginas Amarillas



McGraw-Hill ha editado unas páginas amarillas con miles de direcciones de la red de redes clasificadas por temas y en orden alfabético, que facilitan el encontrar la dirección que se busca. Esta edición de las Páginas Amarillas de Internet ha sido ampliada y actualizada para ofrecer nuevos recursos y, así, convertirlo en una fuente amplia disponible para explotar todo el potencial de la red global. El navegante de Internet ya no tendrá excusa para encontrar una determinada dirección, y además totalmente traducida a nuestro idioma.

6.000 Ptas. **894 Págs.**
Harley Hahn
McGraw-Hill
NIVEL "I"
★★★★

REDES

Guía visual de Internet



El objetivo de la obra es tratar de enseñar a los lectores, de una manera rápida y concisa, la navegación por Internet. Para ello, la autora ha organizado la obra en 12 capítulos que engloban desde operaciones básicas de navegación, establecimientos de conexiones con centros WWW, hasta la utilización de FTP y la configuración de Netscape para conseguir un rendimiento óptimo. Cuenta con un gran número de trucos y consejos sobre la red de redes y más de 200 pantallas a color para ayudar en todo lo posible a la resolución de dudas navegando.

En resumen, una obra que deben tener aquellos que necesiten navegar por Internet rápidamente sin tener tiempo para indagar profundamente.

1.995 Ptas. **168 Págs.**
Beatriz Parra
Anaya Multimedia
NIVEL "I"
★★★

GUÍA DE JUEGOS

Duke Nukem 3D



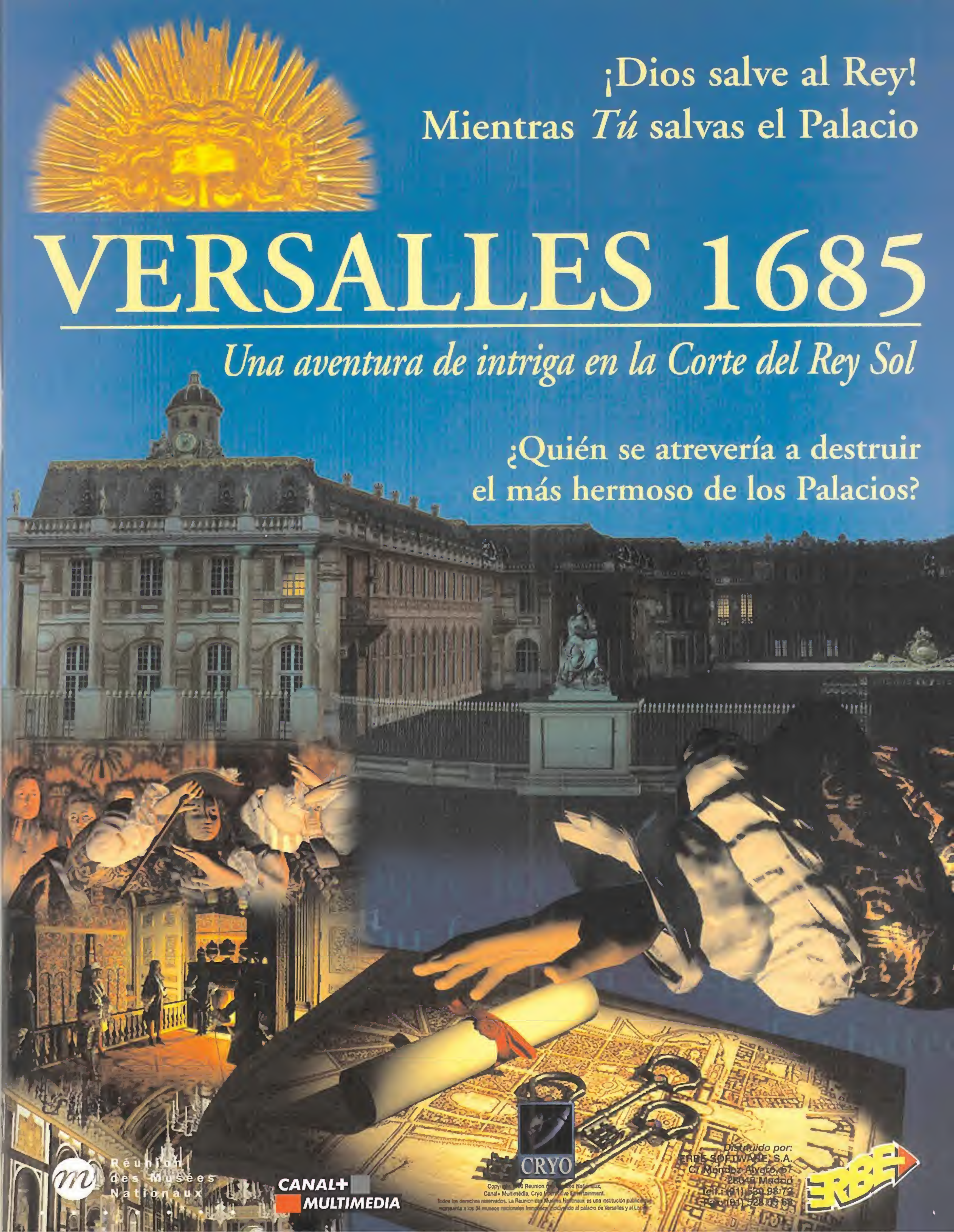
Esta guía trata del programa de 3D Realms y Apogee, «Duke Nukem 3D», y es donde el lector podrá encontrar todos los trucos, mapas –incluidos los lugares secretos y localización de los diversos items–, diferentes enemigos, características del personaje, y un largo etcétera, no quedándose nada fuera de lo concerniente al juego.

Esta guía oficial se va a convertir en la mejor ayuda para que los adictos a «Duke Nukem 3D» lleguen a dominarlo en toda su extensión, y además incluye un CD con el primer episodio del juego.

3.495 Ptas. **372 Págs.**
Jonathan Mendoza
Anaya Multimedia
NIVEL "I"
★★★★

★★★★ Muy Bueno ★★★ Bueno ★★ Normal ★ Flojo Pésimo

NIVEL I: INICIACIÓN NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: EXPERTO



¡Dios salve al Rey!
Mientras *Tú* salvas el Palacio
VERSALLES 1685
Una aventura de intriga en la Corte del Rey Sol
¿Quién se atrevería a destruir
el más hermoso de los Palacios?
Réunion des Musées Nationaux
CANAL+ MULTIMEDIA
CRYO
Distribuido por:
ERBE



STAR WARS

Hace veinte años, George Lucas cambió el mundo con el lanzamiento de la guerra de las galaxias. Ahora Lucas está a punto de presentar la magia de la Guerra de las Galaxias a una nueva generación con la anunciada llegada de una Edición Especial de la Trilogía de la Guerra de las Galaxias, y para celebrarlo, Micromanía te ofrece la posibilidad de ganar una de las 10 estupendas colecciones de CD-ROMs que sorteamos.





Los Archivos de Lucas Vol. II, (Colección Star Wars), contiene los siguientes juegos: Tie Fighter, Dark Forces, Rebel Assault, Rebel Assault II, Making Magic.

PREGUNTAS:

1.- En Tie Fighter, estaremos bajo las órdenes de:
- a) El emperador
- b) La princesa
- c) Luke Skywalker

2.- ¿Cómo se llama el protagonista del juego en Dark Forces?
- a) Darth Vader
- b) Kyle Katarn
- c) Haan Solo

3.- ¿Como se llama la fuerza que domina la galaxia en Rebelt Assault?
- a) Fuerzas Rebeldes
- b) Resistencia Galáctica
- c) Imperio Galáctico

4.- ¿Cuál es el nombre de la nave destruida en Rebelt Assault II?
- a) Estrella Fugaz
- b) Estrella de la Muerte
- c) Nave Nodriza

5.- ¿Quén es el productor de la guerra de las Galaxias?
- a) Billy Wilder
- b) Jhon Ford
- c) George Lucas

Micromanía





CUPÓN DE PARTICIPACIÓN «STAR WARS»

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Localidad ....

Provincia.............................C. Postal ....

Las respuestas correctas son:

1.- .... 2.- .... 3.- .... 4.- .... 5.- ....

Bases del concurso Star Wars

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Micromanía que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A.: Revista Micromanía: Apartado de Correos 328; 28100 Alcobendas (Madrid). Indicando en una esquina del sobre: "Concurso Star Wars"

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán DIEZ, que serán ganadoras de una colección de Los Archivos de Lucas Vol.II, que contiene los juegos: Tie Fighter, Dark Forces, Rebel Assault, Rebelt Assault II y Making Magic. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 26 de diciembre de 1996 al 31 de enero de 1997.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de febrero de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de marzo de la revista Micromanía.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ERBE SOFTWARE Y HOBBY PRESS, S.A.



Star Control 3

A vueltas con el **hiperespacio**

ACCOLADE/WARNER INT.
En preparación: **PC CD (DOS, WIN 95)**
ESTRATEGIA

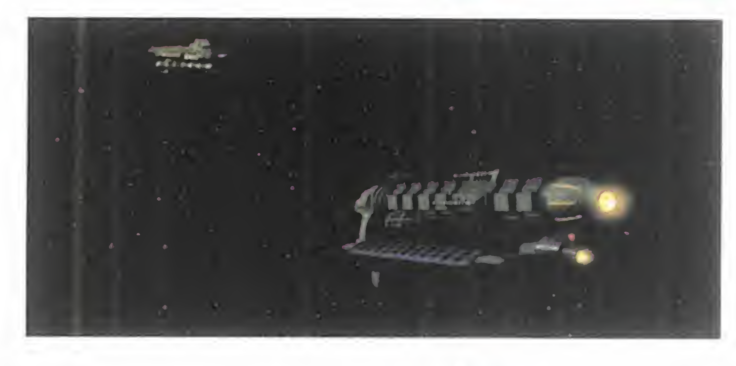
Si, tras leer el nombre de este próximo programa de Accolade, a alguno de vosotros le ha venido a la mente la típica frasecita: "Ah, pero, ¿ya existía una segunda parte? ¿Y una primera?", entonces, o no vivís en los EE.UU. o la estrategia no es lo vuestro.
Todo esto puede cambiar si decidís echar una miradita a «Star Control 3», uno de esos programas que tanto gusta a los americanos, en donde se dan cita todo tipo de géneros, para obtener un "popurrí", a priori, bastante interesante. Según las primeras versiones que hemos tenido la oportunidad de probar, el peso del programa recaerá en el componente estratégico. Al mando de una misión de colonización y exploración del Cuadrante Kessari, deberemos velar por los intereses de la Liga de Razas Conscientes, y descubrir las anomalías que se están produciendo en el Hiperespacio. Al mando de una pequeña flota de naves y colonos, tendremos que establecer contacto con otras razas, así como crear nuestros propios asentamientos, que nos permitan obtener los recursos necesarios para construir nuevas naves y avances tecnológicos. Es precisamente en la relación con los alienígenas, donde el componente aventura toma el protagonismo, ya que habrá que elegir cuidadosamente el rumbo de la conversación, así como descubrir y utilizar ciertos artefactos, para avanzar. Como complemento a esta amalgama de situaciones, las escenas arcade se verán reproducidas en los inevitables combates entre las distintas flotas, donde las varias decenas de naves distintas, cada una con sus características peculiares, y nuestra propia pericia, nos permitirán conquistar nuevos territorios.
Técnicamente, tanto los gráficos –especialmente los que harán referencia a los personajes–, como los aspectos musicales, parece que estarán a la altura de lo que se espera. Queda por ver cómo conseguirá Accolade amoldar elementos tan dispares.

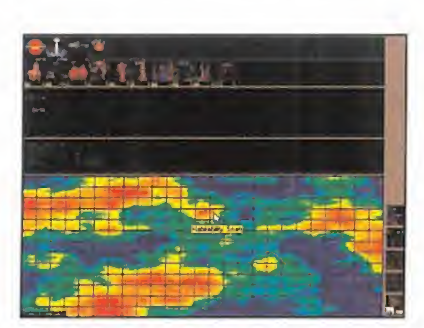
J.A.P.



Las escenas arcade tendrán lugar en el momento en que se establezca un combate entre distintas naves.







Una concienzuda exploración de los distintos planetas permitirá descubrir asentamientos desconocidos.

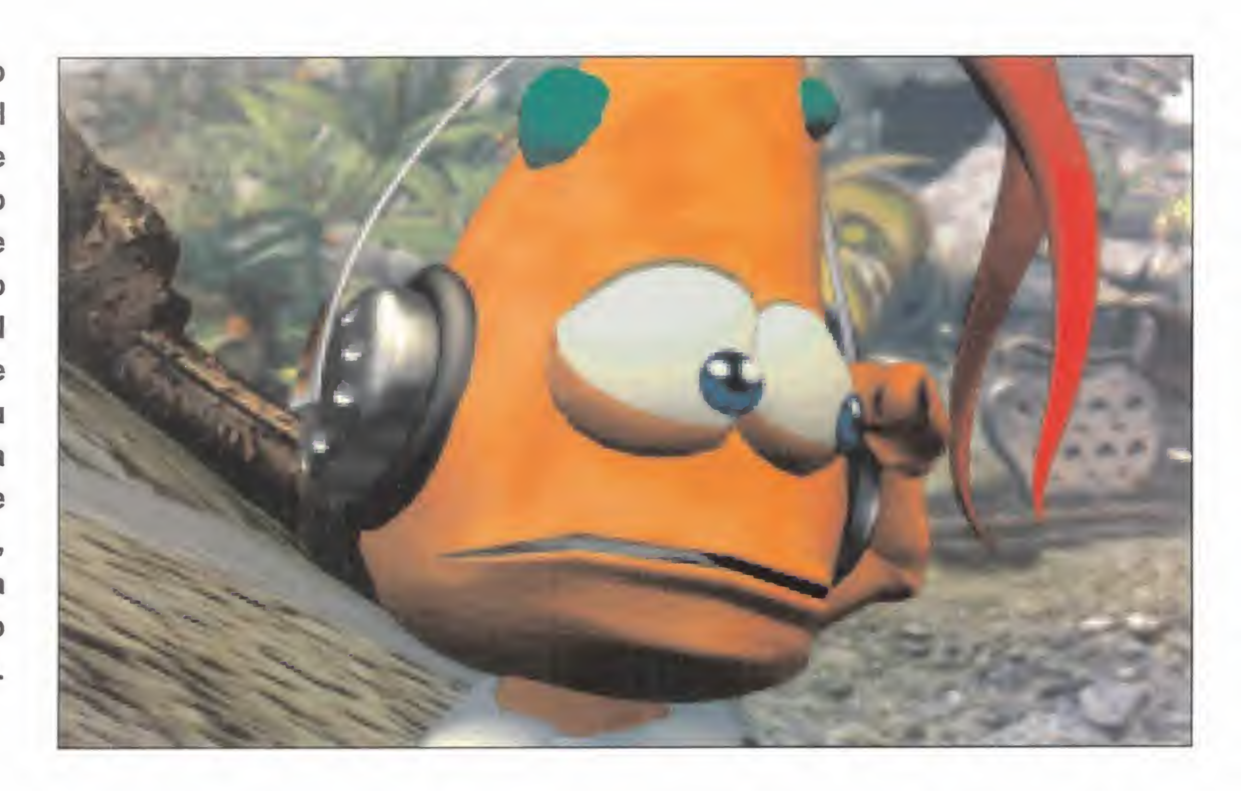


Multitud de pantallas estadísticas nos ofrecerán la información necesaria para completar nuestra misión.

Las conversaciones con las distintas razas influirán en el desarrollo estratégico del juego

Down in the Dumps

Un basurero urbano no parece el sitio ideal para el desarrollo de una aventura, pero cuando se trata de extraterrestres, todo puede suceder. Al menos eso es lo que piensan en Haiku Studios, la compañía responsable de «Down in the Dumps», una aventura gráfica que llegará muy pronto a nuestros ordenadores.



Aventura en el **vertedero**



HAIKU/PHILIPS MEDIA
En preparación: **PC CD, MAC CD, PLAYSTATION**
AVENTURA

Unas tranquilas vacaciones familiares se pueden convertir en la peor de las pesadillas. Eso lo sabemos todos. Pero lo que no sabíamos es que a los extraterrestres más estrafalarios del universo del videojuego estas cosas también les pasan. Y si no, que se lo pregunten a los Blubs, los protagonistas de «Down in the Dumps», la aventura más sucia, cómica y desparramante que se está fraguando en los estudios Haiku.

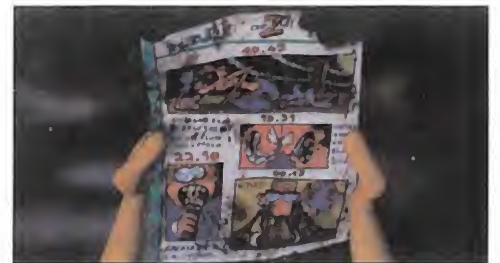
BASURA POR TODAS PARTES

El argumento en el que se basará «Down in the Dumps» comienza con las tranquilas vacaciones interestelares de la familia Blubs, unos extraterrestres del tamaño de un meñique que, debido a un accidente espacial, se estrellan contra la Tierra, cayendo en un basurero de un suburbio norteamericano. Su principal misión, desde ese momento, será la de intentar recuperar todo lo necesario para reparar su nave y volver a surcar el espacio en busca de su hogar. De esta forma, y como si se tratara de una versión alienígena-cómica de «Cariño, he encogido a los niños», los miembros de la familia Blubs –madre, padre, abuelos, niños e incluso mascota– se verán obligados a subsistir en un entorno hostil y repleto de peligros y puzzles, en el que la única salida pasa por la resolución de

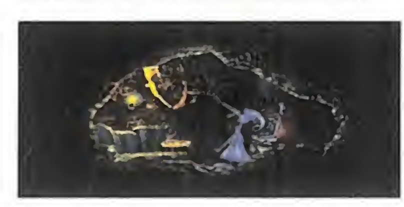
mil y una situaciones repletas de humor adulto.
El juego estará dividido en cuatro episodios o "cartoons" consecutivos, en cada uno de los cuales tomaremos el papel de un miembro distinto de la familia. Para terminar el juego deberemos completar con éxito cada una de estas surrealistas y alocadas historias, en las que la astucia y, sobre todo, nuestra capacidad de deducción, serán las habilidades requeridas.

ALTA TECNOLOGÍA

Los fondos renderizados y los personajes tridimensionales serán los protagonistas de estas historias, en las que nos toparemos con mil y un situaciones cómicas propiciadas por nuestra cualidad de pequeños seres en un mundo macroscópico plagado de gráficos detallistas –puentes de chicle, botellas gigantescas, ratas...– y animaciones tridimensionales a toda pantalla. Y es que se está haciendo especial hincapié en las secuencias animadas, que utilizarán un nuevo sistema de representación tridimensional que será distinto para los personajes que para los fondos, creándose así dos niveles gráficos diferentes, uno para los desplazamientos –animaciones a toda pantalla– y otro para las acciones sobre fondos estáticos, donde una mayor resolución redundará en el mayor detalle de aquellas estancias en las que buscar y utilizar los objetos necesarios para resolver los puzzles.
El interface escogido para la ocasión se basará en un sistema de punteros que permitirán al usuario realizar varias acciones sobre los objetos del juego, con sólo realizar un par de clics de ratón. Estos objetos serán muy numerosos, aumentando así la dificultad del juego, y se podrán almacenar en una especie de inventario en el que el jugador podrá superponer varios items para realizar acciones entre ellos.
Asimismo, existirá la posibilidad de grabar secuencias para reproducirlas más tarde a cámara lenta o rápida como si de un vídeo se tratara, con el fin de analizar diálogos y situaciones clave para la resolución de puzzles.



La resolución de complejos puzzles será una de las notas dominantes.

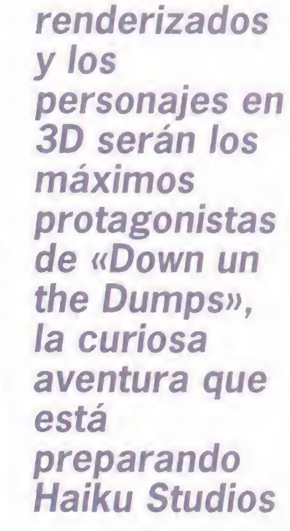




Uno de los miembros de la familia Blubs tirando de una cuerda con el fin de ayudar. Realmente, los miembros de semejante clan no tendrán desperdicio, y si no ya veréis...

Queda ya muy poco, pues, para disfrutar de las alocadas aventuras de esta peculiar familia de malogrados extraterrestres en lo que se prevé como uno de los estrenos más fuertes de la próxima temporada.

F.J.R.



Los fondos renderizados y los personajes en 3D serán los máximos protagonistas de «Down un the Dumps», la curiosa aventura que está preparando Haiku Studios





Puentes de chicle, botellas gigantescas, ratas que se cachondearán de vosotros... Parece que va a haber de todo en esta aventura.



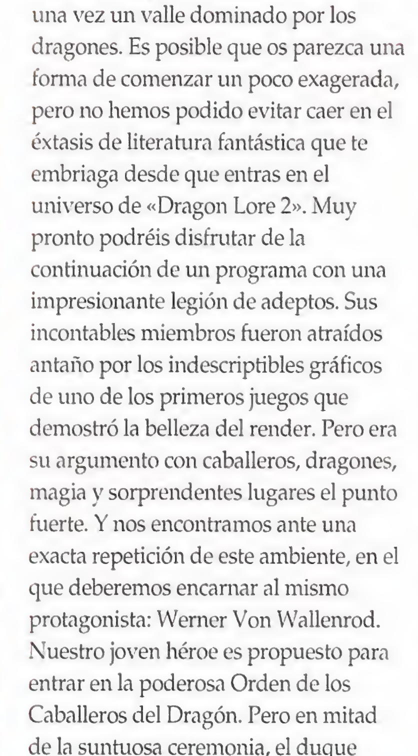
Dragon Lore 2

El **regreso** de Werner

CYRO
En preparación: **PC CD**
AVENTURA

Por suerte, no tendremos que esperar mucho para jugar con una de las aventuras más esperadas de los últimos años

En otro tiempo, en otro mundo, había una vez un valle dominado por los dragones. Es posible que os parezca una forma de comenzar un poco exagerada, pero no hemos podido evitar caer en el éxtasis de literatura fantástica que te embriaga desde que entras en el universo de «Dragon Lore 2». Muy pronto podréis disfrutar de la continuación de un programa con una impresionante legión de adeptos. Sus incontables miembros fueron atraídos antaño por los indescriptibles gráficos de uno de los primeros juegos que demostró la belleza del render. Pero era su argumento con caballeros, dragones, magia y sorprendentes lugares el punto fuerte. Y nos encontramos ante una exacta repetición de este ambiente, en el que deberemos encarnar al mismo protagonista: Werner Von Wallenrod. Nuestro joven héroe es propuesto para entrar en la poderosa Orden de los Caballeros del Dragón. Pero en mitad de la suntuosa ceremonia, el duque







Nuestra misión, gracias al malévolo Mahyrd Cariachad, consistirá en echar por tierra sus acusaciones buscando al dragón de fuego.









El nivel de detalle en los escenarios promete una calidad excelente.

Mahyrd Cariachad interrumpe el protocolo profiriendo acusaciones contra Werner que, dudando de su valor, no cree que haya reunido méritos para entrar en la mítica Orden. Sólo los dragones pueden elegir a sus aliados y Mighty Maraach, el dragón de fuego, no ha sido visto en años. Vuestra misión: encontrar al dragón de fuego.

Ningún aventurero informático que presuma de serlo podrá resistirse a este rico pastel mitológico, y máxime aún si tenemos en cuenta que la realización audiovisual promete crear una atmósfera tan inquietante como envolvente por culpa de unos escenarios prerenderizados de auténtico lujo por su grado de detalle. El movimiento seguirá siendo por nodos o posiciones establecidas, en las cuales podremos girar la vista 360º. La transición entre ellas se hará mediante un suave travelling muy realista gracias al continuo movimiento de la imagen.

Aún hay más cosas que nos han gustado en esta primera aproximación: las secuencias que muestran acciones desde el simple abrir de una puerta al más violento combate, los asombrosos efectos de iluminación, los efectos de sonido y, sobre todo, los más de 60 personajes ante los que deberéis demostrar destreza en la lucha, y habilidad en la conversación inteligente.

A.T.I.

Master of Orion II

La estrategia **galáctica** universal

SIMTEX/MICROPROSE
En preparación: **PC CD**
ESTRATEGIA

La estrategia galáctica es uno de los temas más tocados en la actualidad por este tipo de juegos. «Ascendancy», «Deadlock» o «Fragile Allegiance» son algunos de ellos. Lo que no sabemos si conoceréis es que el origen fue un juego de Microprose sin mucha repercusión en España: «Master of Orion».
Pues bien, después de muchos retrasos, en Microprose están dando los últimos toques a lo que será su segunda parte, un proyecto mucho más ambicioso y trabajado, pero montado sobre una base idéntica y planteado como una continuación, tanto argumental –la expansión por la galaxia de nuestra raza y la venganza de los Antaras– como en su desarrollo y forma de juego. Se mantendrá ese equilibrio de estrategia productiva multinivel con la meramente bélica . Y se aumentará todo lo demás. Habrá desastres naturales, acontecimientos aleatorios, y la inclusión de una raza particularmente agresiva y xenófoba de entre las trece razas alien predefinidas, con sus habilidades específicas. Las tecnologías se incrementan a doscientas, que nos darán acceso a naves espaciales, construcciones en planetas, y unidades militares que participarán en las conquistas y batallas, ahora mucho más detalladas. Y jugables a través de dos tipos de combate: estratégico y táctico. Se pretende un juego más completo en todos los aspectos, con un toque de actualidad que le vendrá dado por su realización SVGA, con escenas cinemáticas incluidas, un aspecto sonoro que no desmerezca, muchas más posibilidades multijugador y, sobre todo, un nivel estratégico más profundo y con una vida más larga; quizá la principal carencia de aquel «Master of Orion».
Si han empleado tanto tiempo debe ser porque lo están logrando, ¿no?

C.S.G.



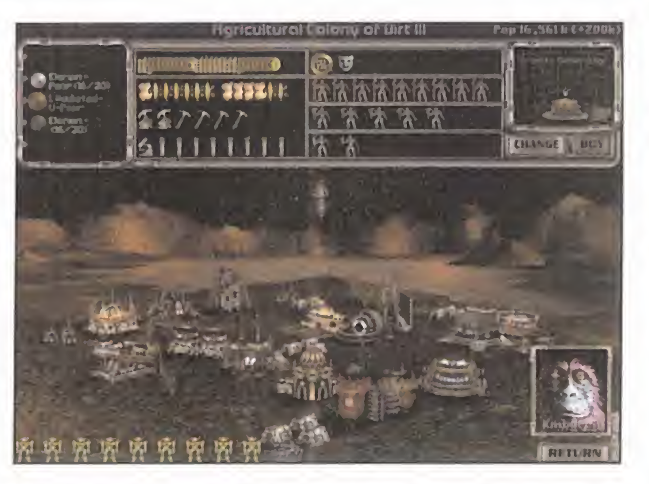




Estamos frente a una de las grandes incógnitas estratégicas del año 97. Uno de los juegos más esperados y de los que más expectativas han levantado. Seguro que no defraudará



El combate tendrá dos vertientes: estratégica y táctica, que nos permitirán disfrutar plenamente de él.



Las construcciones de las ciudades cobrarán un nuevo nivel de especialización, al igual que sus habitantes.

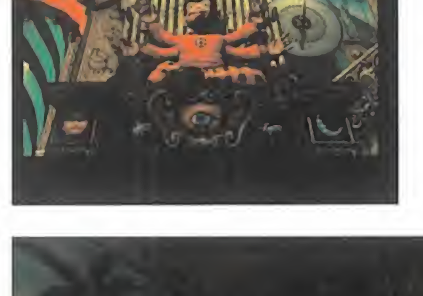
9 - The Last Resort

El **camino** de la inspiración

TRIBECA INTERACTIVE/
GT INTERACTIVE SOFTWARE
En preparación:
PC CD (WIN 95)
AVENTURA GRÁFICA

«9» esconde un ambicioso proyecto avalado por todo un espectacular elenco de estrellas

Cuando un personaje de la talla de Robert DeNiro se ve involucrado en cualquier proyecto, podemos esperar lo mejor. Y no es que este monstruo de la interpretación vaya a protagonizar un juego, sino que su división de Tribeca Films, Tribeca Interactive, está a punto de publicar su primer programa.
Bajo el enigmático título de «9 - The Last Resort», se esconde uno de los proyectos más ambiciosos de la industria del videojuego, avalado por un espectacular elenco de estrellas que van desde las voces de Cher y







La dificultad, y el elevado número de puzzles que se incluirán, harán que avanzar en esta aventura sea realmente complicado.





Cristopher Reeve, hasta el trabajo artístico de Mark Ryden –el responsable, entre otros trabajos, de la portada del "Dangerous" de Michel Jackson–, pasando por el talento del grupo de rock americano Aerosmith.
El argumento en el que se basará esta aventura gráfica en primera persona, inspirado por la música, las letras, y las personalidades de los "Toxic Twins" de Aerosmith, tendrá como protagonista el misterioso legado dejado por nuestro tío Thurston, un excéntrico millonario poseedor de una enorme mansión en la que se encuentra "El último Recurso", la inspiración para artistas de dudoso talento.
Lo que empezará como unas vacaciones de retorno a nuestras raíces ancestrales, se convertirá en una pesadilla surrealista y misteriosa en busca de una explicación a los extraños fenómenos que acontecen en la otrora espléndida y ahora decadente y ruinosa mansión familiar.
El programa, en definitiva, se perfila como un viaje psicodélico y surrealista por un mundo cuajado de misterios, puzzles y personajes inquietantes, con el vídeo digital como ingrediente principal, sólo apto para máquinas de última generación –se habla de 16 y 20 MB de RAM, como requisitos mínimos y recomendados, respectivamente– que funcionen bajo Windows 95.
Todo un reto, pues, para el amigo DeNiro, que se va a estrenar de esta forma en la jungla digital. Esperemos a los resultados finales.

F.J.R.


Friendware



Versalles 1685

Intrigas cortesanas

CRYO INTERACTIVE
En preparación: **PC CD (WIN95), MAC CD**
AVENTURA/DIDÁCTICO

La tecnología OMNI3D permite una visión 3D de 360º de todo aquello que nos rodea

Cryo está dando los últimos retoques a un nuevo CD que nos permitirá sumergirnos en el Versalles del siglo XVII, para disfrutar de una de las joyas de la historia francesa: el castillo dedicado al Rey Sol donde Luis XIV vivió la época dorada de su reinado.
El equipo de Cryo –que, por cierto, son franceses– ha decidido apostar fuerte por la historia de su país y en breve presentarán un CD-ROM cuyo concepto romperá un poco con lo que estamos acostumbrados a ver. Para empezar, se va a tratar de un juego en el que la documentación y el rigor histórico van a ser los ejes principales de la historia.
El escenario va a ser nada más y nada menos que el castillo de Versalles, una de las joyas más preciadas de la arquitectura francesa, donde se recoge una de las colecciones pictóricas hoy día más importantes de la época de Luis XIV. Nuestra misión consistirá en descubrir a un traidor que se ha infiltrado en la corte con el fin de derrocar al monarca, pero «Versalles» irá mucho más allá, porque este sencillo argumento no va a ser más que una excusa para disfrutar de este entorno de excepción, de la mano de la tecnología OMNI3D. Para que os hagáis una idea del impacto visual que supondrá este «Versalles», OMNI3D es un engine que permite una visión 3D de 360º de todo aquello que nos rodea. De esta manera, el jugador podrá moverse a sus anchas por todo el castillo mientras descubre todos sus secretos, su colección de arte y los miembros de la corte, a la vez que deberá recoger y utilizar los mil y un objetos que le llevarán a desenmascarar al traidor.
Además de un espectacular juego tridimensional, «Versalles» será una inagotable fuente de información y documentación de la época, ya que a medida que el jugador se sumerja en los muros del castillo, descubrirá multitud de documentos y facsímiles de incalculable valor histórico que harán de este CD una especie de enciclopedia multimedia sobre la Francia de Luis XIV ambientada a la perfección.
Una apuesta arriesgada la que se está fraguando en Cryo. Tendremos que esperar a ver el producto final, pero por el momento os podemos asegurar que se va a tratar de un CD-ROM que romperá esquemas en el mundo del software de entretenimiento.

F.J.R.





Nuestra misión consistirá en descubrir al traidor que se ha infiltrado en palacio con el fin de derrocar al monarca.



El programa de Cryo estará ambientado en los tiempos de Luis XIV y tendrá como escenario el palacio de Versalles, su residencia habitual durante su reinado.




ANIME
VIDEO


SAILOR MOON
LA PELÍCULA


SAILOR MOON
LA PELÍCULA









La renovación del género

Clic. Las huellas digitales son válidas. La puerta se abre. “Bienvenido al Club, Gran Tarkilmar”, repite una grabación, con voz metálica. El eco de los pasos resuenan en los pasillos vacíos. Pero, ¿dónde está todo el mundo?

Corro hacia la Sala de Objetos Inútiles. Está abarrotada, como siempre, aunque todos ellos acumulan una capa de polvo de, al menos, quince días. Probaré en la Sala de Reunión. Nada, completamente vacía. Pero, ¡un momento! ¿Qué hace el esqueleto de un soldado nazi en mi silla? Estos aprendices... Intentaré cogerlo. “NO PUEDES HACER ESO”, retumba una voz en el interior de mi mente. Salgo corriendo de allí.

¡Ah, el camerino de las chicas! Toc, toc, toc. “Eh, chicas, ¿hay alguien ahí?”. Nada, ni caso. Sin embargo, la puerta está cerrada por dentro. ¿Cómo podría entrar? Miraré en mi inventario... Quiero decir, en mis bolsillos. ¡Ajá! Introduzco esta hoja de periódico por debajo de la puerta, hurgo con este fino alambre en la cerradura y, ¡ya está!, la llave es mía. Clásico. “¿Se puede saber por qué os habéis ence...?”. Vaya, no hay nadie. Un póster de Laura Bow, otro de Zanthia, y una ventana abierta, es todo lo que llama mi atención. Ya veo. Han salido tejiendo una cuerda con el papel higiénico. Cuantas veces las habré dicho que, las prácticas, se hacen en el gimnasio. Probaré en el Servicio de Préstamos de Diccionarios Inglés-Español. Lo que me imaginaba, todos alquilados. ¡Ajajá! Aquí está la prueba irrefutable: el bar vacío. Ya no hay ninguna duda: ¡TODO EL MUNDO SE HA IDO DE VACACIONES!

“¡Señorita Elvira!”. Una despampanante rubia de piernas interminables aparece por la puerta. “Si, ¿señor?”, responde, con voz de seda. Como una docena de aventureros, Larry, Roger Wilco, un par de mandíbulas rotas, cinco o seis ojos morados y, finalmente, el médico del Club de la Aventura habían comprobado, Elvira era una androide.

“Elvira, conecta el sistema de videoconferencia. Hoy tendremos una reunión vía satélite.”

“Enseguida, señor. (...) Ya comenzamos a recibir las primeras conexiones: el planeta Cocytus, MundoDisco, la Isla del Mono.... Oh, oh. Pedro está persiguiendo a Jack el Destripador, señor. Me parece que no puede ponerse”.

“Está bien, está bien. Que se conecte cuando acabe”. Perfecto. ¿Estamos todos? Pues bien, cuando dejéis de hacer bromas sobre mi lado bueno, empezamos.

NI UN SEGUNDO DE DESCANSO

Sí, ya sé que, inmersos como estáis en la resolución de absorbentes aventuras, ahora que todo el tiempo es vuestro, no parece el mejor momento para hablar de nuevos destinos. Pero, como ya tengo algunos billetes para visitar el loco mundo de «Toonstruck», y echar una mano al pobre Larry Laffer –otra vez más–, qué menos que conocer un poco de que va todo este rollo, por si queréis realizar alguna reserva.

Por fin, tras más de un año de espera, la aventura gráfica más cara de la historia ha visto la luz. Más de ocho millones de dólares se han invertido en recrear las fantásticas animaciones, los divertidos diálogos, y la inmejorable puesta en escena, todo ello acompañado de unos puzzles desafiantes y sobre todo muy divertidos, que os harán atragantar de risa. La mayor aportación de «Toonstruck», sin embargo, es la definitiva consolidación de un nuevo tipo de aventuras, inauguradas por «Broken Sword», en donde los últimos avances técnicos –scroll parallax, filmaciones de vídeo, personajes reales– han conseguido amoldarse a la estructura de las aventuras más clásicas, obteniéndose la misma libertad que en «Simon The Sorcerer», por ejemplo. La diferencia está en que ahora manejamos un personaje de carne y hueso, como ocurre en «Toonstruck», en vez de un acartonado sprite. Eso sí, espero que los Reyes Magos os hayan traído un Pentium, y una buena unidad de CD-ROM. Si Virgin acierta con la traducción, que se presenta muy difícil, podemos estar ante la aventura del año. No podemos dejar de hablar, tampoco, de una aventura española que está dando mucho que hablar en el extranjero. «3 Skulls of the Toltecs» es su nombre, como ya habréis adivinado. Todavía no he tenido la oportunidad de examinarla en profundidad pero, tras

NOTA IMPORTANTE

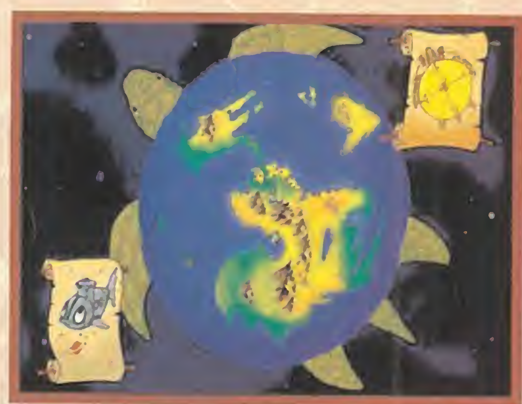
Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección: ***MICROMANÍA***, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid

No olvidéis incluir en el sobre la reseña ***«EL CLUB DE LA AVENTURA»***, para que vuestras peticiones sean atendidas lo más rápidamente posible.

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
clubaventura.micromania@hobbypress.es

Por fin, y tras un año de larga espera, la aventura gráfica más cara de la historia, «Toonstruck», acaba de ver la luz









unas horas de juego, he podido observar que los gráficos son estupendos; las animaciones, muy divertidas; los primeros puzzles, interesantes, y además dispone de las mejores voces en castellano que he tenido la oportunidad de escuchar en una aventura gráfica. El interfaz es calcado del SCUMM, que tanto os gusta, así que os invito a que le echéis un vistazo. Para los que disfrutan sentándose cómodamente en la silla, y echando humo por la cabeza, ya tienen a su disposición «Sherlock Holmes 2». Tras una presentación espectacular, y una ambientación impresionante, se esconde una aventura de desarrollo pausado y multitud de diálogos. Los aventureros sin paciencia deberán armarse de ella, si quieren situarse a la altura de Sherlock Holmes.

Por último, nos queda hacer una breve reseña sobre las aventuras de Sierra, muy activa en los últimos meses. «Leisure Larry 7: Love for Sail!» ya es una realidad, en donde se confirma la posibilidad de utilizar nuestra foto y nuestra propia voz. Lo primero, es bastante sencillo de conseguir –seguro que podremos incluir algún taco–, pero lo de la fotografía todavía no lo veo muy claro. Habrá que estar atentos a las noticias. También están trabajando duramente en «Phantasmagoria 2» y «Hero's Quest V», una aventura gráfica con toques de rol de la que sólo hemos podido disfrutar de su tercera parte. Mientras, crecen los rumores –sólo rumores, que quede claro– de un posible «King's Quest VIII». Esperemos que, esta vez sí, todas estas prometedoras aventuras sean traducidas al castellano.

A TRAVÉS DE INTERNET

La gran Red de Redes, Internet, una vez más se pone a nuestro servicio para traernos las preguntas e inquietudes de los aventureros, mediante el correo electrónico. Por fin, los primeros mensajes a través de este sistema han empezado a llegar. Sin embargo, antes de que conozcamos a sus remitentes, conviene hacer unas aclaraciones. En primer lugar, hay que decir que los "e-mails" recibidos a través del correo electrónico no serán respondidos personalmente, ni tendrán prioridad a la hora de incluirlos en la revista. Simplemente, se unirán a los mensajes remitidos por carta, de manera que nadie se sienta discriminado. La única ventaja residirá en el hecho de que nosotros los recibiremos inmediatamente, además de evitar las posibles pérdidas o retrasos por parte de Correos. Eso sí, os pido que en el mensaje indiquéis desde donde nos escribís, ya que es una información que siempre nos gusta incluir. Con esta pequeña aclaración, queda respondido el "mail" remitido por Gonzalo Garces. Nuestro amigo también quiere saber qué tal es el juego «Cruise for a Corpse». Si te gustan las aventuras de detectives, y lo encuentras en alguna tienda, disfrutarás con él, ya que posee unos gráficos aceptables, para los cánones actuales, y









la historia está bien llevada. Víctor Julián Díez, alias Pikolin en Iniciado, me pregunta si hay más de un final en «Monkey Island II». La respuesta es no, ya que sólo existe el de... Bueno, mejor me callo. No quiere estropear la sorpresa a todos aquellos que están jugándola, sobre todo ahora que ha salido reeditada en CD-ROM. Hablando de «Monkey», resolveremos definitivamente las dudas de Alexis Wursten, que nos escribe desde el lejano Buenos Aires (Argentina), y Emilio Pin, diciendo que «Monkey III» todavía no está en venta, ni lo estará hasta mediados del 97. Su precio, por supuesto, me es totalmente desconocido, y tampoco sé si incluirá «Monkey I y II», aunque sería un buen detalle por parte de LucasArts. Y no, «Tomb Raider» no es una aventura gráfica como indicas. Es una –excelente, grandiosa, maravillosa– aventura tridimensional.

Desde Guadalajara, Rafael Maldonado quiere saber cómo recoger la corona custodiada por los sapos gigantes, en «Dragonsphere». Es tan sencillo como abrir el bote de moscas, que mantendrán entretenidos a los sapos, mientras tú te "agencias" aquello que tanto necesitas.

Terminamos por hoy lanzando el dardo envenenado que nos envía Javier Antón, desde Teruel. Javier nos ha escrito para conocer la opinión de "las mentes cerradas que no querían dar una oportunidad a las aventuras de nueva generación –las llamadas películas interactivas–, y ahora ven cómo la tercera entrega de «Monkey Island», se va a convertir en una película de dibujos animados."

Obviamente, Javier tiene su parte de razón, pero este razonamiento ha perdido fuerza en los últimos meses. Hasta hace poco, las películas interactivas eran sólo eso, trozos de vídeo en los que podíamos pulsar aquí y allá, para activar cosas. Más aburrido y desquiciante, imposible. Por suerte, todo esto está cambiado, y programas como los mencionados «Toonstruck», «Broken Sword» o «MundoDisco II», nos presentan películas interactivas con la misma jugabilidad que las aventuras clásicas, dominadoras del TOP 5. De todas formas, si algún aludido quiere responder a Javier, puede hacerlo en la dirección habitual.

La opinión de los expertos

Los años pasan, pero los vientos de la fama no cambian de rumbo. Una vez más, lo clásico se sigue llevando. Hay que destacar, eso sí, la consolidación de «Space Quest V» entre las más jugadas del momento. ¿Tendrá esto que ver con su espectacular bajada de precio? Algún pez gordo debería pensar en ello...

Las mejores del momento

The Dig
Day of the Tentacle
MundoDisco
Space Quest V
Simon the Sorcerer II

Top 5

1.- Monkey Island I
2.- Indiana Jones Atlantis
3.- Monkey Island II
4.- The Dig
5.- Day of the Tentacle

Puesto que El Gran Tarkilmar nunca rompe sus promesas –tan sólo se le olvidan, o se termina el espacio–, el mes que viene –esta vez, fijo– nos centraremos en analizar las opiniones vertidas en relación a las aventuras en primera persona, y nos pondremos nostálgicos con algunos Momentos Estelares. Además, intentaremos hablar menos de la saga de «Monkey Island», que ya parece que estemos a sueldo de Ron Gilbert. Mientras tanto, disfrutad con las nuevas e increíbles aventuras que nos esperan. Feliz Año Nuevo.

El Gran Tarkilmar

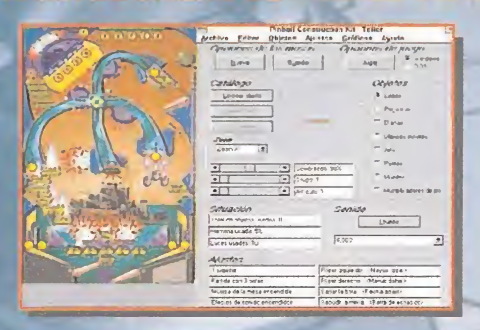
I ♥ Pinball

PINBALL CONSTRUCTION KIT

DISEÑA TUS PROPIAS MESAS DE PINBALL
EL ÚNICO LÍMITE ES TU IMAGINACIÓN

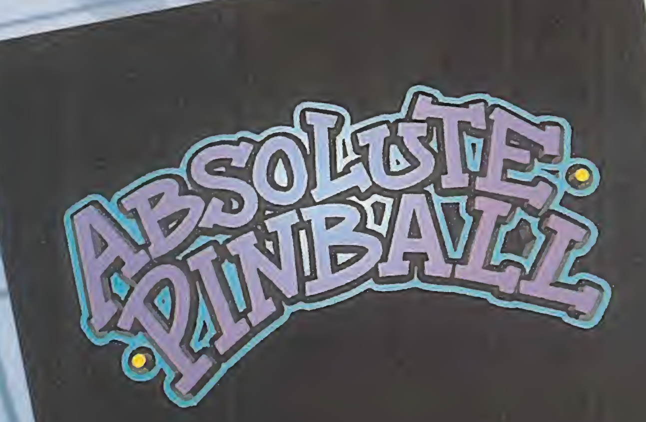
- Menús en castellano.
- Permite incorporar tus propios ficheros gráficos PCX y BMP, así como efectos de sonido y música MIDI.
- Juego multi-bola, ángulo de inclinación regulable y repetición instantánea de la jugada.
- Cientos de objetos para mesas de pinball reproducidos con todo detalle.
- Interfaz de fácil uso.

EL PROGRAMA DE DISEÑO DE PINBALL DEFINITIVO





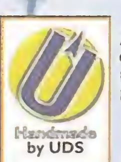
Pinball Construction Kit™.
©1996 Spidersoft.
Publicado por 21st Century Entertainment.
SVCR™ Technology © 1995 Spidersoft.





ABSOLUTAMENTE GENIAL

- La última creación de la compañía nº 1 en juegos de Pinball.
- Cuatro mesas electrizantes con multitud de posibilidades de juego: Dream Factory, Balls & Bats, Desert Run y Aquatic Adventure.
- Seis sofisticados modos de video.
- Gráficos de insuperable realismo y divertidas animaciones.
- Dispara tu adrenalina con la modalidad multi-bola.



Absolute Pinball
© 21st Century Entertainment Limited 1996.
Desarrollado por Unique Development Sweden 1994-1996
Publicado por 21st Century Entertainment Limited 1996





DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
Avda. de la Industria, 8
Tres Cantos - 28760 Madrid
Tfno.: 91 - 803 66 25 Fax. 91 - 803 35 76



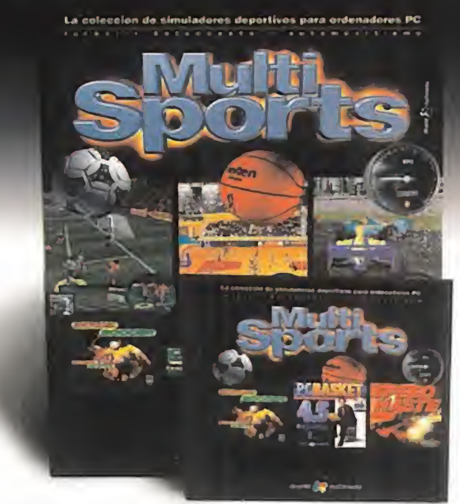
c o n c u r s o

Multi Sports

La colección de simuladores deportivos para ordenadores PC

f ú t b o l • b a l o n c e s t o • a u t o m o v i l i s m o

Si te gustan los deportes, ponte en marcha. Averigua estas sencillas preguntas sobre el pack MultiSports y podrás ganar uno de estos 15 estupendos lotes de premios:



15 coches de radio control
15 balones de baloncesto ACB
15 camisetas de fútbol de tu club de Primera División favorito



preguntas

1) ¿Qué versión de Pc Basket incluye MultiSports?

a. 4.5
b. 2.0
c. 3.0

2) ¿Cuál es el nombre del simulador de fútbol del que podremos disfrutar en MultiSports?

a. Pc Fútbol
b. Pc selección española de fútbol
c. Actua Soccer

3) ¿De qué nacionalidad son los programadores del Speed Haste?

a. Japoneses
b. Ingleses
c. Españoles

Bases del concurso Multisports

1. - Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista MICROMANIA que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Micromanía; Apartado de Correos 328; 28100 Alcobendas (Madrid). Indicando en una esquina del sobre: "Concurso MultiSports".

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán QUINCE que serán ganadoras de un coche de radio control , un balón de baloncesto de la ACB y una camiseta de fútbol del club de primera división de la llga española de fútbol que elija. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 26 de diciembre 1996 al 31 de enero de 1997.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de febrero de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de marzo de la revista Micromanía.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: DINAMIC MULTIMEDIA y HOBBY PRESS, S.A.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN Multi Sports

Nombre . . . .
Apellidos . . . .
Dirección . . . .
Localidad . . . .
Provincia . . . .
C.Postal. . . . . .Teléfono. . . . .
Caso de ser ganador quiero que me envíen la camiseta del Club (Sólo primera División): . . . .

Las respuestas correctas son :
1.. . . . .
2.. . . . .
3.. . . . .





tel 91 658 60 08 *fax* 91 652 91 94 www.canaldinamic.es/dinamic

sumario

Punto de mira

Podemos afirmar, no sin cierto orgullo, que en este número es cuando más puntos de mira llevamos para deleite y disfrute de todos vosotros.
Y es que estamos en una de las mejores épocas del año en lo que a juegos se refiere, con las compañías ofreciéndonos todas sus novedades a manos llenas. La variedad es tanta que no habrá nadie que no encuentre algo a su gusto.
Aprovechad la ocasión; oportunidades como ésta de ver tantos juegos juntos no váis a tener muchas. Y procurad no liaros con la colocación de los puntos, y encontradlos a la primera.

36 PRIVATEER 2: THE DARKENING (PC CD)

La continuación de uno de los títulos más aclamados de la saga espacial de Origin está servida y realizada con tal despliegue de medios que nos hace dudar de si estamos ante un juego o una pelicula.

50 THE NEVERHOOD CHRONICLES (PC CD)

O el juego de Steven Spielberg, para más señas, con el que va a demostrarnos que lo suyo no sólo es hacer cine, sino también juegos de cine... con muñecos de plastilina dotados de vida propia.



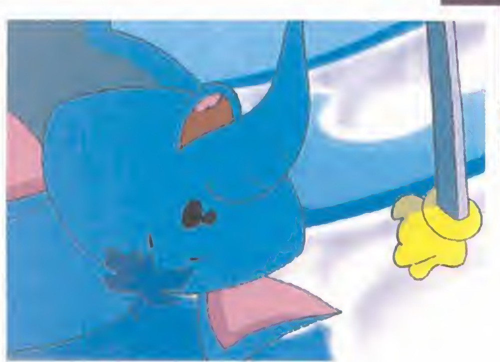
36 SEGA RALLY CHAMPIONSHIP (PC CD)

La velocidad más desenfrenada de la Saturn llega por fin al PC con uno de los arcades de velocidad más destacados en la actualidad. Además, podréis saber cómo piensa su diseñador gracias a la entrevista exclusiva que os ofrecemos.



44 NBA LIVE 97 (PC CD)

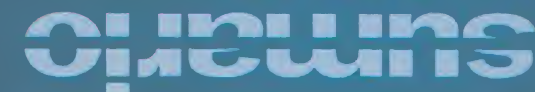
El baloncesto más espectacular del mundo viene de la mano de los expertos en simulación deportiva. Por supuesto que hablamos de EA Sports, que se supera a sí misma con cada nuevo juego, aún más realista que el anterior.



52 TOONSTRUCK (PC CD)

Éste es el nombre de una de las aventuras más divertidas del momento, con la participación de Christopher Lloyd como protagonista, junto a unos dibujos animados muy peculiares.

32 ADMIRAL SEA BATTLES (PC CD), ERASER (PC CD), ASSASSIN 2015 (PC CD), HUNTER HUNTED (PC CD), CHEESY (PlayStation), PIRANHA (PC CD), CYBERGLADIATORS (PC CD), DUKE!ZONE (PC CD), NAMCO MUSEUM VOL. 2 (PlayStation), 40 BLAM! MACHINEHEAD (PC CD), 42 DAYTONA USA (PC CD), 43 HYPERBLADE (PC CD), 44 ATMOSFEAR (PC CD), 46 FLASHPOINT KOREA (PC CD), 48 TEKKEN 2 (PlayStation), 54 NATO FIGHTERS (PC CD), 56 BACK TO BAGHDAD (PC CD), 58 DESTRUCTION DERBY 2 (PC CD), 60 AGE OF RIFLES (PC CD), 62 WIZARDRY GOLD (PC CD), 64 STAR GLADIATOR (PlayStation)



40 ABSOLUTE PINBALL (PC CD)
42 TUNNEL B1 (PC CD)
49 CAPTAIN QUAZAR (PC CD)
50 BLUE ICE (PC CD)
56 MASTER OF DIMENSIONS (PC CD)
59 FLIGHT SIMULATOR 6.0 (PC CD)
60 PINBALL CONSTRUCTION KIT (PC CD)
62 SHATTERED STEEL (PC CD)
64 TERMINATOR: SKYNET (PC CD)



CYBERGLADIATORS

GOLPES METÁLICOS

SIERRA
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Juego de lucha, con personajes poligonales, cada uno de ellos con ocho golpes especiales de media y otros tantos comunes a todos, que se desarrolla en distintos escenarios, por lo general oscuros y poco detallados. Polígonos grandes sin mucha definición, que se mueven rápido y con cierta fluidez, acompañados por algún que otro efecto gráfico. Y todo esto en Windows 95, con un manejo que no pasa de aceptable y unos resultados que medidos en término de acción y espectacularidad nos dejan indiferentes. ¿Y qué mas? Pues nada más, porque la emoción de la lucha se queda bastante atenuada.



DUKE!ZONE

SIGUE LA MASACRE

WIZARDWORKS
Disponible: **PC CD**
DISCO DE ESCENARIOS

En «Duke!Zone» se incluyen 500 nuevos niveles de todo tipo para este juego, además de ficheros .CON para variar aspectos del mismo. Tampoco podían faltar el editor de niveles BUILD, las FAQs, un descompresor .GRP y una utilidad para crear episodios. No hay tantas utilidades como en «D!Zone», pero sí muchos niveles, junto con la mejor y más fácil forma de cargarlos: el entorno específico D3D! Si tienes «Duke Nukem 3D», necesitas este disco.

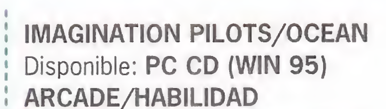


Eraser Turnabout

Para el cuerpo y la mente







IMAGINATION PILOTS/OCEAN
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE/HABILIDAD

Realizar juegos de PC de una película de éxito siempre ha sido especialidad de Ocean, que cuenta en esta ocasión con la colaboración de Warner Bros –y el trabajo de Imagination Pilots, autores de «Panic in the Park» o «Blown Away»– para la versión informática de «Eraser».

Lo fácil habría sido hacer un arcade mata-todo en la línea de Arnie, pero en Ocean no han caído en la tentación. Tan sólo a medias, porque una buena parte de «Eraser» es puro shoot'em up, tipo «Operation Wolf», con gráficos digitalizados de la película, de donde también proceden las escenas de vídeo que se intercalan entre las distintas partes del juego. La otra parte la componen una serie de pruebas de inteligencia y habilidad que también simulan distintos acontecimientos del film. Así, saltaremos complejos sistemas de seguridad, indagaremos en archivos, o evitaremos trampas mortales.

«Eraser» está pensado como una película de acción interactiva, pero peca de falta de continuidad. Las partes en las que probar nuestra puntería son las más abundantes y las más entretenidas, aunque el manejo del punto de mira no tenga una precisión excesiva. Las transiciones entre ellas se hacen a través de FMV que irá a saltos si no tenemos un equipo potente. Los recorridos por los edificios pueden realizarse en distinto orden para acceder a los puzzles y las escenas de tiroteos. Estos últimos requieren una cierta habilidad, pero los puzzles son prácticamente inmediatos en cuanto los resolvemos una vez, y su número no es muy elevado.

La realización es correcta, creando el ambiente de film –siguiendo su trama– que el juego necesita, aunque con pausas un tanto excesivas por necesidades de carga. El resultado final es un tanto descafeinado, pues ni las secuencias de acción tienen tanta como debieran, ni los puzzles son muy complejos. No llegaremos a sentirnos como Schwarzenegger, pero pasaremos el rato creyéndonos protagonistas de la película.

C.S.G.

70

Hunter Hunted

Comienza la caza

SIERRA
Disponible: PC CD (WIN 95)
ARCADE

Estamos frente a un arcade clásico, a primera vista, que basa todo su potencial en sus posibilidades multijugador. De modo individual, tendremos un total de 65 misiones para cumplir, con dos personajes distintos, cada uno de ellos dotado de cualidades particulares, pero que coinciden en que tienen un amplio rango de acciones y una gran movilidad. Las misiones se agrupan por dificultad, y en ellas asumiremos el papel del cazador o del cazado,

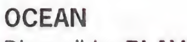
Cheesy

Alimenta, pero no llena





OCEAN
Disponible: **PLAYSTATION**
PLATAFORMAS



Los arcades de plataformas son uno de los géneros más apreciados por los poseedores de una Sony PlayStation, y no en vano, porque ejemplos de buena calidad no les faltan; y la nueva producción de Ocean, «Cheesy», aunque no sea un producto que despunte demasiado, se encuentra entre esos ejemplos de buena calidad.

Una vez más, un simpático animalillo es el protagonista de este programa de Ocean y, una vez más, la ambientación es un componente vital. Siguiendo la tendencia actual, se introduce un pseudo-3D en el juego, además de en los decorados, en los gráficos del personaje y los enemigos. Las fases de «Cheesy» se ven impregnadas de la variedad de desarrollos y de puntos de vista de la acción. Un punto más a favor del juego, que tiene fases horizontales clásicas con algo de perspectiva, otras con vista desde arriba, otras que parecen 3D, y otras en primera persona como si de un shoot'em up se tratase.

El quehacer del juego transcurre en un castillo donde deberemos recoger una serie de ingredientes para hacer un hechizo, lo que requerirá de toda nuestra habilidad. Ya que aunque la mayoría de las fases son puramente plaformas, hay otras en las que nos centraremos en disparar, viajar sobre un ovni, o seguir un recorrido predefinido a toda velocidad. Además, la dificultad no es un impedimento excesivo para pasar unas cuantas fases.

En resumen, un plataformas correcto, aunque el calificativo que le vaya mejor, quizá, sea el de normal, sin demasiadas florituras técnicas ni muy espectacular.

Normal, porque tiene todo lo que se le puede pedir a un buen juego del tipo arcade de plataformas, pero de ahí no pasa. No es de lo mejor para PlayStation, pero de todo lo que hay no está mal.

E.G.B.

69

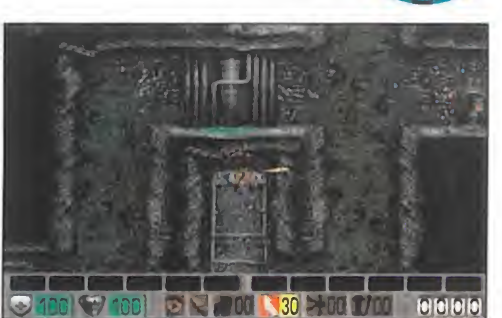
---

variando el objetivo final del juego, así como las acciones previas para lograrlo con éxito.

El modo multijugador puede ser tanto cooperativo como competitivo, y también podremos asumir cualquiera de los dos papeles. El manejo es óptimo con pad, aunque con teclado no desmerece. Movimiento variado, tan neutro como los gráficos y sonidos, que se limitan a cumplir su papel. No pasará a la historia, pero se deja jugar.

C.S.G.

66





NAMCO MUSEUM VOL.2

UN VISTAZO AL PASADO

NAMCO
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

Los que comprásteis el primer volumen de esta colección, vais a alucinar con la segunda entrega; y para los que no, aún estáis a tiempo de jugar con los pilares de los modernos videojuegos. «Gaplus» y «Xevious», dos de los abuelos de los matamarcianos actuales; «Dragon Buster», que nos transporta a los inicios del rol; «Mappy» y «Grobda» los precursores de los arcades de habilidad; y «Super Pac Man», con el que sobran las palabras. Con todos estos juegos y la visita interactiva por la historia de Namco, no se puede pedir más. Bueno, sí, una tercera entrega.

★★★★

ASSASSIN 2015

ACCIÓN A SALTOS

BLUE SKY/WARNER
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Hay que reconocer que la idea de «Assassin 2015» es buena. Un «Doom» con secuencias cinemáticas e intentando seguir una historia. Lo malo es que cojea bastante. Las secuencias cortan el desarrollo de la acción y, como la trama es prácticamente lineal, se hacen demasiado repetitivas las partidas. El toque argumental también tiene sus deficiencias. El manejo es simple, quizás en exceso, y algo distinto a lo que estamos acostumbrados, con un entorno que no consigue "meternos" en el juego. Matar, matas, pero con tan poca emoción que casi no te afecta.


★★

Piranha

El de toda la vida



D-DESIGNS/OTM
Disponible: **PC CD**
ARCADE

Con todo lo que ha llovido desde entonces, y aún todavía hoy seguimos encontrándonos con secuelas de «Asteroids». Y lo mejor de todo es que la idea sigue teniendo validez plena y lo único que cambia es la forma, las cuestiones meramente estéticas, entrando en juego efectos gráficos y de sonido además de una movida banda sonora ambiente.

Aunque en nuestra programoteca –léase, archivos donde tenemos guardados todos los juegos desde sus inicios– abunden los juegos complejos, el gusto por la sencillez permanece, y «Piranha» hace buen acopio de este último componente.

Pantalla tras pantalla deberemos destruir absolutamente todos los asteroides que hay en ella, que se subdividen en otros de menor dimensión al recibir disparos, hasta que son tan pequeños que desaparecen, dejando puntos o bonus que recoger para obtener distintos poderes.

Es de destacar el modo de dos jugadores, el más adictivo, aunque en las partidas individuales la progresión de los escenarios y una dificultad media/alta aseguran el pique con la máquina. Respecto a jugabilidad y manejo, nada que objetar, ya que sigue a pies juntillas el modelo original, sin complicarse apenas. Al igual que al hacer el manual castellano, con una traducción francamente lamentable, que merece la pena leerse para pasar un rato muy divertido.

E.G.B.

57

Admiral Sea Battles

Guerra de barcos

MERIDIAN 93/MEGAMEDIA
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA





La última tendencia en lo que a estrategia se refiere –al margen de las batallas en tiempo real, claro está– son los juegos que recrean combates navales de los tiempos de los piratas, los abordajes y las Armadas Invencibles. Los tres ejemplos más candentes son «Wooden Ships and Iron Men» de Avalon Hill, «Age of Sail» de Empire/Talonsoft y «Admiral Sea Battles» de Megamedia. De este último vamos a hablar.

Desde un punto de vista estratégico bastante simple –y estructurado en forma de tres episodios con misiones cada uno–, el juego nos planteará básicamente batallas navales a cañonazos entre navíos de vela. Aunque las posibilidades del juego no sean elevadas, su sencillez y claridad de miras lo hacen bastante agradable de jugar. El entorno también ayuda, informando lo justo, sin demasiadas florituras a nivel técnico –con animaciones que se ven una vez, pues ralentizan en exceso– y haciendo cómoda la labor de jugar.

La estrategia se centra básicamente en los condicionamientos de los barcos de nuestra armada para realizar cada misión. Hay once tipos de navíos con distintas cualidades –tamaño, poder de fuego, movimiento– para combinar en nuestra flota, aunque también dependeremos de la orografía del mapa de juego, de las condiciones atmosféricas y del nivel de nuestro oponente, que puede ser también humano mediante modem, red, cable serie o correo electrónico.



Aunque las misiones aumenten su complejidad de manera progresiva, es bastánte básico en todos sus aspectos; tanto que hay algunos en los que cojea, como en variedad o en diversidad estratégica, quedándose en un wargame temático de barcos. Por su parte, las misiones son largas pero se hacen amenas, pues los turnos se hacen ágiles aunque llevemos una gran flota. Agrada, pero sobre todo a los principiantes.

C.S.G.




¡Evita la maldición!
Voces en castellano
Más de 40 extraños personajes
Exóticos escenarios por todo el mundo
Animación cinemática de máximo realismo
Believe It or Not!
THE RIDDLE OF MASTER LU
SANCTUARY WOODS
Enfréntate a trampas mortales y peligros inimaginables
Resuelve un enigma con más de 2.000 años de antigüedad
Explora más de 200 escenarios auténticos de todo el mundo
ATT: Sr. Ripley´s
Los nazis buscan sello del Emperador STOP
Motivos conocidos STOP
Rogamos parta en su busca STOP
Paz mundial en peligro STOP
SANCTUARY WOODS
Distribuido por:
ERBE SOFTWARE, S.A.
C/ Méndez Alvaro, 57
28045 Madrid
Telf.: (91) 539 98 72
Fax: (91) 528 83 63
Ripley's Believe It or Not! son marcas registradas de Ripley Entertainment, Inc. Sanctuary Woods es marca registrada y The Riddle of Master Lu y el logo de Sanctuary Woods son marcas registradas de Sanctuary Woods Multimedia. ©1995 Sanctuary Woods Multimedia. Reservados todos los derechos
Adaptación al Castellano ©1996 ERBE Software, S.A.



The Darkening

LA ODISEA DE TU VIDA

Ya sabíamos que «The Darkening» es la película interactiva más ambiciosa realizada hasta el momento. Su excelente factura cinematográfica no ha sido ninguna sorpresa habida cuenta de las estrellas del reparto y el prestigio de Origin en este campo. Lo inesperado ha sido encontrarnos con una adicción incontrolable cuyo principal responsable son unas portentosas fases arcade, perfectamente integradas en un mastodóntico y absorbente universo, con cientos de mundos y razas en la mejor tradición de «La Guerra de las Galaxias».

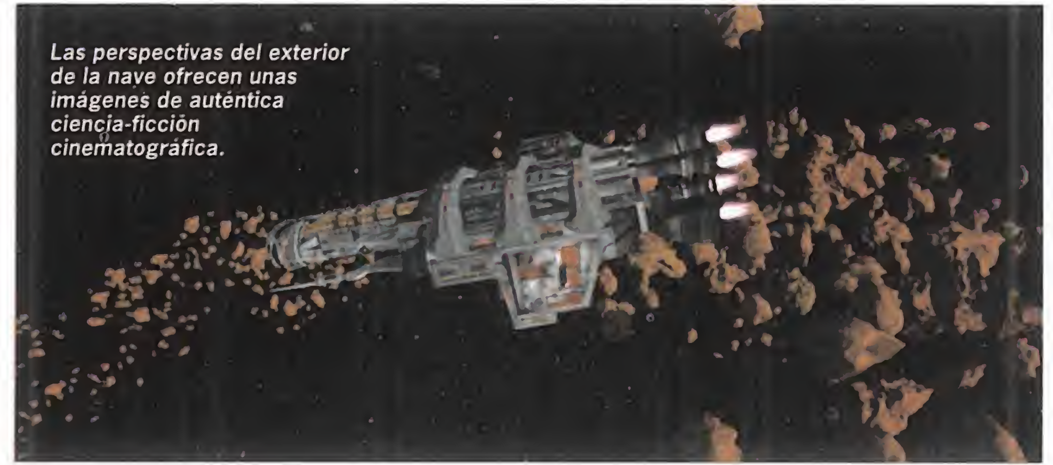


Origin nos trae una producción en la que el fin justifica los medios. 500 millones de pesetas justifican de sobra un resultado tan excepcional como éste

ORIGIN/EA
Disponible: **PC CD**
ARCADE/AVENTURA

Nos temíamos que John Hurt, Christopher Walken, Matilda May, Jurgen Prochnow, enormes decorados estilo Spielberg, y los casi 400 millones de presupuesto nos robaran el protagonismo a los jugadores, que para eso se hace un programa, para que juguemos, no para pasarnos casi todo el tiempo viendo una película, como hasta ahora era habitual en este reciente género de la película interactiva. Pero ha ocurrido lo contrario; se podría definir a «The Darkening» como un «X Wing» de lujo mezclado con aventura y estrategia, todo ello envuelto por una súper producción de más de 500 millones de pesetas. Si hacéis cuentas, entre lo gastado en las secuencias FMV y el costo total hay más de 100 millonejos por medio que se han ido a los gráficos, sonido, música y el resto de los aspectos técnicos empleados para meternos dentro de una nave y conseguir que se nos quite el hipo cuando un violento y estruendoso





Las perspectivas del exterior de la nave ofrecen unas imágenes de auténtica ciencia-ficción cinematográfica.



impacto sacude nuestra cabina, mientras el cielo sideral se llena de misiles, rayos láser y otras naves que contemplamos con un grado de detalle espectacular.

Pero antes de poder pilotar la nave y entrar de lleno en ese jaleo que entusiasmará a los acostumbrados a foguearse a los mandos de cazas rebeldes y Tie Fighters, tendréis que demostrar vuestras dotes en las relaciones públicas y el comercio, porque aquí vais por libre, de piratas, y no hay misiones fijas, sino que vuestras decisiones determinarán el planeta de destino. Unas decisiones nada fáciles teniendo en cuenta el desorbitado número de naves, accesorios de equipamiento, planetas y tipo mercancías que estarán disponibles desde el inicio con la única barrera de los escasos créditos –léase pasta– que tenemos en nuestro bolsillo.

Se ha optado por el entrelazado en las secuencias FMV para que incluso un lector de cuádruple velocidad en un P90 pueda reproducirlas sin saltos en una imagen, que por ello no tiene una gran definición, pero resulta suficiente

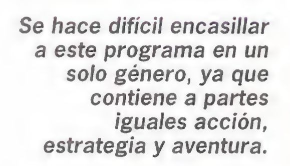
ESTRATEGIA Y COMBATE

Lo primero es adquirir un par de naves: el caza de combate y una nave de carga. En esta última os la jugaréis al contratar a un piloto; elegir el equivocado por ahorrarse unos créditos os puede costar desde disparos por la espalda a la pérdida de la mercancía, si el supuesto amigo resulta ser más pirata que





Si os encanta la serie «X–Wing» y también «Wing Commander», no podéis dejar pasar esta oportunidad de demostrar vuestra valía como mercenarios



Se hace difícil encasillar a este programa en un solo género, ya que contiene a partes iguales acción, estrategia y aventura.





nosotros. Para elegir convenientemente con qué clase de objetos traficaremos, es necesario investigar los planetas de la galaxia –hay tres sistemas galácticos– para averiguar qué producen, fabrican o construyen, si están en guerra o en proceso de revolución, para así saber que materias primas o armas necesitan, comprarlas barato en un planeta con reservas, y venderlas a precio de oro donde sean más necesarias para así hacer nuestro agosto. Todo este trapicheo que en teoría puede parecer fácil, se torna en misión de audaces cuando salimos al espacio para acometer los viajes interplanetarios. Allí, claro está, hay otros piratas que piensan aquello de "cuantos menos, más tajada se saca". Ya os podéis imaginar que suelen tener un nave más grande y armada hasta los dientes, y su pilotaje estilo anguila nos exigirá velocidad, anticipación, puntería y una perfecta percepción del espacio tridimensional, siendo más que conveniente el escoltar a la nave de carga por su extrema vulnerabilidad. El ordenador de blancos, de seguimiento y de ruta nos ayudará, señalando la posición del objetivo seleccionado. Cuando derribemos una nave enemiga, recibiremos su contenido de dinero y mercancía.

DIÁLOGOS DECISIVOS

No siempre toparemos con despreciables sanguijuelas; de vez en cuando encontraremos naves neutrales, o futuros amigos si tenemos don de gentes durante las conversaciones que siempre se pueden establecer con cualquier nave, aunque, generalmente, o contestarán en un dialecto desconocido o nos aconsejarán que vayamos preparándonos para morir. Una vez en tierra firme, diplomacia y tener los ojos bien abiertos son la clave para solventar con éxito los diálogos con los cientos de personajes encarnados por actores más o menos conocidos, pero siempre de órdago. La maravillosa dirección de arte y fotografía, escenarios, maquillaje y vestuario, junto al Dolby Surround y la música electrónica, crean una ambientación tan

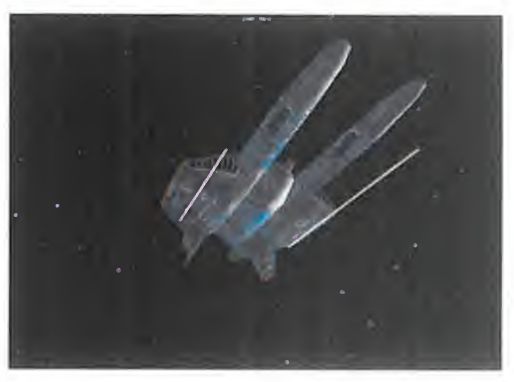












espeluznante como la tensa atmósfera que os mantendrá en vilo con el objetivo de ir recuperando la memoria del protagonista.

TODO SÚPER

Esta última "extra-súper–mega" aventura de Origin nos ha desvelado también que, pese a la marcha de Chris Roberts, las cosas siguen en su sitio porque su hermano Erin no es precisamente de los que se chupan el dedo. Se ha rodeado de los mejores programadores para trabajarse un engine 3D, evolucionando el B-Render, cuyas prestaciones da gusto comprobar: SVGA, más de 190 naves, explosiones y disparos a todo trapo de colores y alucinantes vistas exteriores tipo simulador de vuelo. Y lo mejor de todo: va de maravilla en un P100 –apenas se perciben diferencias si se juega en un P166–. Toda una demostración de rendimiento óptimo del que otras compañías deberían tomar nota. «The Darkening» es tan perfecto que sólo si se juega durante mucho tiempo aprecias su única falta, muy leve, eso sí. Se trata del desarrollo; pese a su amplitud, variedad y disponibilidad de varias misiones al mismo tiempo, puede encontrarse, muy a la larga, algo repetitivo, pues se limita a conversaciones, cargar la nave e ir a otro planeta mediante la fase arcade para volver a repetir esta secuencia con grandes variaciones en personajes y naves. No obstante, tanto si sois arcademaníacos como aventureros, os lo pasaréis bomba con esta nueva conquista de Origin.

A.T.I.

No hay menús de misiones, sencillamente porque no hay misiones fijas. Son nuestras decisiones en el ordenador de la red de comunicaciones y comercio las que determinarán totalmente nuestro destino



Blam! - Machinehead

Bajo el dios mecánico



CORE/EIDOS
Disponible: **PC CD, PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD**
ARCADE



El recién estrenado programa de Core y Eidos nos llevará por un mundo al borde del caos, cuyos problema deberemos solventar a los mandos de un extraño vehículo





Mucha acción, disparos a raudales y pequeñas dosis de estrategia. Éstas son las tres características que definen el desarrollo del nuevo y ansiado juego de Core, un proyecto ambicioso, aunque poco original, toda vez que la firma ha abandonado de lleno el campo de los 16 bits para centrarse en el PC y las consolas PlayStation y Saturn. «Blam! - Machinehead» es un arcade en 3D cuyo argumento nos sitúa en un futuro en el que la Tierra se encuentra al borde del holocausto por culpa de los descubrimientos de un científico psicópata; éste sintetiza un virus con el fin de aniquilar a todo ser vivo. Mientras, un grupo de investigadores que trabajaban en secreto consiguen desarrollar una bomba genética. Pero uno de estos rapta a la directora del programa científico y la obliga a luchar contra las malvadas criaturas de la Mecanocabeza, con la ayuda de una pequeña nave.
Éste es el argumento, a priori poco innovador –sí muy imaginativo– de «Blam! - Machinehead». Porque entra de lleno en la categoría de juegos de dispara sin piedad a todo lo que se acerque y corre todo lo que puedas. El programa, que presenta un buen número de secuencias cinemáticas renderizadas de cierta calidad, transcurre por un terreno abrupto, con pasajes delimitados por altas montañas, caminos sinuosos llenos de trampas y obstáculos de todo tipo. La complicación es aún mayor hasta dominar la futurista motocicleta en la que luchas, cuyo efecto de movimiento por el aire está bastante bien recreado.
Para saber los elementos disponibles con los que cuentas basta con mirar el panel de indicadores de la nave, que puede adoptar varios aspectos. Pero la mejor ayuda para no perderse está en el radar que indica, con puntos de diferentes colores, las posiciones de todo lo que interesa para alcanzar la gloria. Y ya está, porque el resto es jugar bajo una apariencia de entorno 3D poligonal.
En el aspecto gráfico adolece de definición en lo que a los elementos del paisaje se refiere. Los robots tampoco son los más impactantes del género y carecen de gran definición, la cual es aún más comprometida cuando están en movimiento. Pero el mayor contratiempo para la vista es el color, su uso indiscriminado, las combinaciones entre ellos, sin orden ni concierto.
En otro sentido, la música sí que consigue conectar y hacer partícipe al jugador. Por su parte, los efectos de sonido presentan una localización un tanto extraña y en ocasiones resultan molestos, estridentes.
Un programa del cual se podía haber sacado más partido, pero que se queda en pasable, y jugable para los incondicionales.

E.L.A.

65

TODO LO QUE BUSCABA EN MULTIMEDIA





VIVID 3D

Sintetiza y tranforma los sonidos provenientes de una fuente Stereo o Mono en increible sonidos tridimensionales gracias a su sistema SRS. Control de volumen. No necesita Software de conexión. Instalable en Pc con tarjeta de Sonido, Mac, Video Consola, Sistemas Stereo...Reducido tamaño. Incluye fuente de alimentación externa. 5 Diferentes modelos. Hasta 35 Watios.

desde 5.990 pts

MODEM/FAX/SONIDO MWAVE

Modem 28800 bps. Fax 14400 bps. Tarjeta de sonido Wave Table compatible Sound Blaster Pro con 6 Mb de ROM, con efectosespeciales 3D Qsound. Incluye Entrada de Linea, Salida de Linea yEntrada de Micrófono. Contestador Automático. Discriminador devoz. FULL-DUPLEX. Soporta DSVD (Voz y Datos simultaneos).Compresion de datos MNP-5. Corrección de datos MNP 2-4.Compatible con Windows 3.x/95. Micrófono Incluido. HOMOLOGADO.

27.900 pts



PENTAGRAM TV

Sintoniza TV a pantalla completa. Salida de audio. Bus Isa.No utiliza Feature-Conector, ni Jumpers, fácil configuración. Salida de Audio. Mensajes OSD en Pantalla. Soft para Windows 3.x/95 y DOS. Mando a distancia en opción

17.900 pts

WIZARD RADIO

Sintoniza RADIO en FM desde 87,5 a 108 Mhz.
Conexión al puerto Serie.
Fácil Instalación sin abrir el PC
Salida de Audio y Antena
Manuales y Software en CASTELLANO.
No necesita fuente de alimentación externa.

4.200 pts



FOTOTAK

Escanner color plano con tecnologia CCD de 3 pasadas con un máximo areae de scaneo de 106mm x 216 mm. Resolución óptica de 400x800 dpi e interpolada de 1600x1600 dpi. Plug&Play. Ideal para los casos en que no se utilizan los máximos tamaños de los escanner A4. Compatible TWAIN. Software Photo Expert incluido.

33.900 pts



TC 1500 SP

Sistema de amplificador portable de 12 Watios RMS por canal, con altavoces de 2 vias incluidos, Mando a Distancia para fácil control en presentaciones. Altavoces y amplificador pueden separarse para mayor facilidad en traslado. Micrófono con control de ganancia variable para evitar distorsiones. Distorsión armónica menos de 1%

19.900 pts

PENTAGRAM TV CAPTURE

Sintoniza TV y Captura Video (RCA o SVHS) en formato AVI hasta 25 fps. Salida audio 5 Watios. Presenta hasta 4 ventanas de Video. No utiliza Feature-Conector, ni Loop-Back externo. BUS PCI. Soft para Windows 3.x/95 y DOS. Soporta Videoconferencia.

28.900 pts



OWL 3D (El Buho)

El nuevo OWL es un JOYSTICK 3D, que se conecta al puerto serie y funcionan por señales de ultrasonidos. Trabaja bajo DOS, Windows 3.x y Windows 95. Puede trabajar anillado a uno de nuestros dedos o como Joystick permitiendonos interactuar en los programas o juegos sin necesidad de molestos cables.

16.800 pts

Todos los precios indicados son P.V.P. y no incluyen IVA.

MM Deseo recibir más información :
NOMBRE..........EMPRESA..........
DIRECCION..........
POBLACION..........PROVINCIA..........
C.P..........TELEFONO:..........FAX..........

ENVIAR A: EUROMA TELECOM
C/ INFANTA MERCEDES, 83
28020 MADRID
TFNO: 91 5711304/1519 FAX: 5711911
C/ DIPUTACIÓN, 249, 3º-2ª
08007 BARCELONA
TFNO: 93 4882514 FAX: 4883233

EUROMA TELECOM S.L.

Daytona USA

En busca de la gloria

SEGA PC
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. comentada: **PC CD (WIN 95) ARCADE**

Sega está realizando un importante esfuerzo haciendo llegar a los usuarios de PC todo un conjunto de productos –en su serie SEGA PC– que en su momento fueron grandes éxitos, bien para Saturn o para recreativas. En este último grupo se encuentra «Daytona USA», una conversión –realizada por AM2– en la que se observa un interés y dedicación digno de elogio. Se trata de una total adaptación y modificación a las estructuras del PC para obtener un programa competitivo y de calidad.
Un detalle representativo en este aspecto es el manual interactivo incluido en el producto, que nos permite aclarar cualquier duda de una forma rápida y eficaz.
Este programa oculta tras una apariencia de simulador de carreras, una peligrosa adictividad, así como una estructura y desarrollo de arcade puro. El juego posee dos principales sistemas de participación: uno llamado "Arcade" en el que lucharemos contra el reloj –teniendo un tiempo limitado para alcanzar el próximo control o checkpoint–, y otro llamado "Pc" en el que lucharemos tan sólo contra nuestros adversarios, pudiendo elegir diferentes niveles dificultad y duración de las carreras.







En cuanto a las opciones, existen cuatro diferentes perspectivas de visión de nuestro vehículo –primera persona, cámara de salpicadero, cámara trasera y cámara de seguimiento aéreo–, y se puede elegir el nivel de inteligencia de nuestros adversarios, así como revisar las mejores puntuaciones.
El programa "corre" en Windows 95, pero como todos los de la serie SEGA PC, es necesario un equipo muy potente para obtener unos resultados satisfactorios.

Aunque el nivel de jugabilidad es bastante alto, llega un momento en el que el monótono desarrollo nos lleva al aburrimiento

Los gráficos tienen una calidad aceptable, aunque la generación de los escenarios no se hace de modo uniforme, y los movimientos y el scroll son algo lentos en el modo SVGA a pantalla completa –incluso en equipos potentes– existiendo modos de juego en ventana de menor tamaño o VGA que aceleran el conjunto de modo notable.
En cuanto al sonido hay que decir que es correcto, y la música –calidad CD– contribuye a crear un buen ambiente.
Se echan en falta algunos sistemas de participación más, una mayor variedad de circuitos en los que competir, un mayor número de vehículos, así como la inclusión de soporte multijugador –modem, serie, red– que permitiera la participación simultánea de varios competidores.
En suma, aunque «Daytona USA» está bien realizado, no llega a colmar todas las expectativas creadas sobre él.

E.B.D.





Hyperblade

Entretenimiento pasajero

ACTIVISION
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
DEPORTIVO/ARCADE





Intenta ser innovador, pero el interés que despierta es temporal, lo que le convierte más bien en un intento fallido

El nuevo lanzamiento de Activision nos sitúa en un futuro lejano, en el que existe un nuevo deporte –con cierto parecido al hockey sobre hielo, y con acciones de disparo y pase similares a las del balonmano– en el que todo está permitido y la violencia está a la orden del día; este deporte se ha convertido en un fenómeno social seguido por millones de personas. Nuestros jugadores se deslizarán por la cancha intentando introducir la bola en la portería adversaria, existiendo una serie de objetos sobre la pista que favorecerán el avance de nuestro jugador –como mejoras de armamento, de armadura o saltos– o bien intentarán detenerlo –como es el caso de vallas o cuchillas –.

Los equipos estarán compuestos por tres integrantes: uno hará las veces de portero, mientras los otros dos intentarán defender su portería y marcar en la rival, así como dos suplentes que podremos utilizar caso de que nuestros titulares se lesionen o mueran.

Este deporte se practica en un curioso escenario; se trata de una especie de cilindro con agujeros en ambos lados, que harán las veces de porterías, en los que deberemos depositar la bola –llamada rok– como sea, evitando los ataques de los rivales y los obstáculos colocados en el terreno de juego.

Existen dos modos de juego, uno de exhibición y otro de torneo –en el que tendremos que ganar cada uno de los partidos para continuar–, y digna de destacar es la opción de dos jugadores, realmente entretenida.

El programa entretiene en un principio, pero debido a lo repetitivo de las acciones acaba aburriendo en un corto espacio de tiempo. El hecho de que existan tan sólo dos jugadores de campo por equipo impide la confección de jugadas trenzadas, haciendo cada uno la guerra por su cuenta.

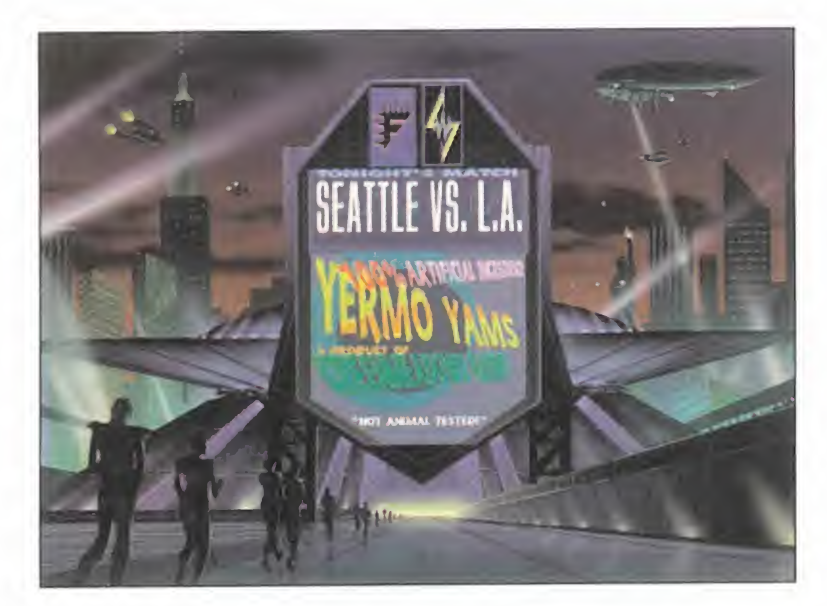
Técnicamente podemos destacar que para obtener unos gráficos aceptables –con texturas...– deberemos poseer una tarjeta aceleradora 3D, ya que si no se limitan a gráficos poligonales planos que recuerdan a los comienzos del PC.

El sonido es adecuado, la música muy repetitiva y los movimientos son rápidos y realistas.

Un juego que no cuaja del todo; su desarrollo repetitivo lo convierte en un entretenimiento de fin de semana.

E.B.D.

58



Atmosfear

MUÉRETE... DE RISA

«Atmosfear» es un juego de mesa que salió al mercado hace ya algunos años, y que prometía diversión terrorífica a raudales mediante el uso del vídeo como apoyo al juego de tablero. Luego, aquello no fue para tanto, pero hay que reconocer que tiene sus seguidores. Dicho número va a crecer de manera desaforada en cuanto tengan ocasión de probar la versión informática de ese juego de mesa. Algo realmente divertido y distinto a otras variantes similares conocidas, en versión informática.

EMG PUBLISHING/
DINAMIC MULTIMEDIA
Disponible: **PC CD (WIN 3.11 y 95)**
JUEGO DE MESA

La sustitución del vídeo por el ordenador ha dado sus frutos. El juego gana en todos sus aspectos, pero sobre todo en diversión, sin perder nada de dinamismo ni de jugabilidad. La idea del juego de mesa se plasma con toda fidelidad en el software de «Atmosfear», que convierte a los jugadores en auténticos protagonistas y al ordenador en herramienta activa. La máquina es el árbitro de una contienda en la que varios jugadores luchan todos contra todos por la posesión de unas llaves que otorgan el acceso final al sitio donde se encuentra un miedo que han de vencer. Como en todo buen juego de mesa, la victoria final sólo te da la satisfacción de ganar, y la auténtica diversión se encuentra en el juego mismo.

DENTRO DE «ATMOSFEAR»

Por el secreto del mundo de «Atmosfear» pueden pelear desde un sólo jugador contra la máquina, hasta seis jugadores humanos entre sí. El mundo está dividido en seis parcelas pertenecientes cada uno de los jugadores. En cada una de éstas hay una llave de un color que otorga distintos poderes, aparte de permitirles la salida de su mundo. La misión: recoger las llaves para acceder a la parte central, donde está el ataúd con un miedo, que el que primero llegue debe vencer. Los jugadores cuentan con unos puntos de energía que les permiten luchar entre ellos, jugándose las llaves o una determinada –y graciosa, menos para el que la sufre– maldición. En su recorrido por el mundo de «Atmosfear» se moverán las casillas que marque la tirada de uno o dos dados. Al caer en una casilla pueden recibir una penalización, una bonificación, quedarse igual o ser sometidos a una prueba –son simpáticos juegos de azar (blackjack, máquinas tragaperras...)–.



El tablero de juego tiene casillas ventajosas para nosotros y otras no tanto, como este agujero.



El blackjack es uno de los juegos que propondrá nuestro anfitrión.

El ordenador se encarga de generar el mundo por el que nos movemos mediante secuencias de vídeo de calidad normal y bastante fluidas, pasando a una pantalla estática al detenernos. También controla a nuestro "anfitrion", un desagradable personaje que hace de "Amo del Calabozo" y que se supone es el enemigo genérico a batir, aunque no podamos hacerle nada. Es dueño y señor, árbitro total de la situación y, como tal, decan-

Con la ambientación conseguida mediante su realización gráfica y sonora se convierte en uno de los juegos de mesa en versión informática más divertidos que hemos tenido ocasión de jugar



La modalidad individual nos sirve más que nada para familiarizarnos con el entorno, ya que la auténtica adicción se manifiesta cuando participan varias personas en la partida

tará la balanza hacia uno u otro jugador según las circunstancias, aunque el azar es predominante. Es también muy reseñable la participación activa que tiene, coordinando nuestros movimientos y salpicando la partida con comentarios que provocan la carcajada. Su voz está doblada al castellano, y muy bien, lo que le hace ganar muchos enteros.

UN JUEGO DIFERENTE

Es diferente por la acumulación de varios factores. Porque no se hacen muchas conversiones informáticas de los juegos de mesa; porque dentro de este grupo no es de los que descuidan la ambientación; porque se desarrolla en tiempo real, fijándose al principio la duración de turnos y partida; y porque participa de la política de precios reducidos que caracteriza a Dinamic Multimedia.
La premisa sobre la que se basa el acierto de «Atmosfear» es muy básica. La clave estriba en que más que un juego de ordenador es un juego de tablero informatizado.
La máxima diversión se consigue cuando participan simultáneamente varios jugadores. La variedad de regulación de la dificultad hacen que jugar individualmente también sea posible con ciertas garantías, pero la sensación no es la misma. Quizá porque lo que se pretende es juntar a varias personas en el mismo ordenador/tablero, no tiene opción de jugar por red o modem, por lo que nos queda la duda de que podría haber resultado interesante.
Así que ya sabéis, juntad a varios amigos en un PC y preparaos a pasar un rato muy entretenido y a divertiros un horror. Miedo, lo que se dice miedo, no pasaréis mucho, pero os moriréis de risa.

C.S.G.

Métete en el juego

Cualquier juego de tablero, aunque sea por ordenador, no tendría mucho sentido sin lo que le da el nombre. O sea, el tablero. «Atmosfear» no es una excepción, y aunque simplemente el software y el ordenador bastan para que el ambiente del juego nos absorba, se incluyen una serie de añadidos que lo complementan y realzan en gran manera.
Uno de ellos es el tablero de juego por el que se mueven los personajes, representado en el ordenador y replicado en papel para tenerlo aún más a mano.
Además, para quien no tenga buena orientación, o simplemente por una mayor comodidad, cada jugador dispone de un mapa-guía donde aparece el mapa general visto desde la orientación de su mundo y una descripción de los poderes de sus llaves. Y, por si el ambiente creado por el juego –incluidos los jocosos comentarios de nuestro anfitrión– no fuera suficiente, «Atmosfear» adjunta también un CD de audio de 74 minutos continuos de música tétrica para crear el necesario ambiente sobrecogedor mientras jugamos. Así que, ya sabéis, a tener el equipo de música próximo al ordenador, porque aunque no es imprescindible, la musiquilla hace su tarea.



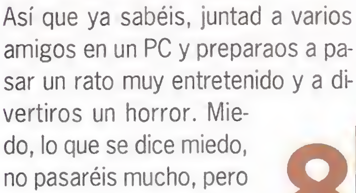


Los juegos de azar son la nota predominante en «Atmosfear».









Flash Point Korea

LA SUPERACIÓN DEL LÍDER

Ya está en el aire; ya tenemos disponible un "add on" para «AH-64 D Longbow» de Jane´s y EA. Aún tenemos fresco el juego, algunos todavía no lo dominan del todo, otros lo tienen como rey del disco duro, y todavía están fascinados con él... Y sin casi tiempo para sacarle partido ya tenemos algo que añadirle. Si alguien ama el Longbow debe instalar «Flash Point Korea».





JANE´S/ORIGIN/EA
Disponible: **PC CD**
SIMULADOR

El programa «Flash Point Korea» es realmente un disco a incorporar sobre el juego inicial que básicamente presenta un territorio nuevo con una campaña nueva, y con una serie de mejoras. Lo realmente destacable es todo el patch de corrección que se ha introducido, haciendo este juego aún más real de lo que era. El modo de vuelo y las misiones han sido retocadas y mejoradas, incluso los gráficos y los sonidos han ido a más.



El escarpado terreno de Korea hace una delicia el pilotar un helicóptero, recorriendo cañones, montañas, precipicios...

UN TERRENO IMPACTANTE

Lo primero que vamos a ver destacable en «FS Korea» es el nuevo terreno. Si había algo en el que el original pecaba era que no ofrecía una orografía intensa donde un helicóptero es el arma ideal. Los terrenos eran demasiado planos y sin mucha historia. Pues bien, en este caso Korea con su zona desmilitarizada, está representada con todo detalle. Volar por este terreno es una auténtica gozada; remontar una colina y de repente tener delante de nuestro pájaro un profundo cañón de mil metros de desnivel por donde bajar en picado... Además, la representación del terreno está en una calidad gráfica mejor que en el original y podremos observar la inclusión de nuevos objetos que antes no estaban contemplados:

AVIÓNICA Y CAÑONERO

Por supuesto, hay una mejora en la aviónica en general, con cambios en los distintos modos de pantallas multifunción –MFD– de tal manera que su representación y función son más realistas. El modo de selección de blancos por láser mediante el TADS está más depurado, y el realismo de las armas ha aumentado

No sólo incorpora nuevo terreno y nuevas misiones. «Flash Point Korea» es toda una revolución para el Longbow, mejorando multitud de aspectos

Pero si hay algo que destaca de verdad en este disco es la posibilidad que ahora plantea de poder ser piloto, o ¡copiloto-cañonero! Efectivamente, una de las mayores peticiones de los usuarios de este simulador era que echaban en falta la posibilidad de volar bien como piloto o bien como cañonero. Pues bien, esta anécdota ya es historia. Ahora podremos disfrutar volando desde la cabina delantera, sin que por eso tengamos que abandonar el pilotaje. Por supuesto, desde esta posición se puede pilotar, aunque la visibilidad del terreno es menor. También dispondremos de un HUD y de diferentes MFD activos entre lo dos cockpits donde tendremos la información del TADS y del radar.

I. A. Y COMUNICACIONES

Para nosotros esta mejora es una de las más destacables, pues el tema de las comunicaciones con el escolta ha mejorado de manera tan sorprendente que «AH-64 D Longbow» se convierte en un simulador casi distinto del original. Ahora volar con un wingman es una garantía de éxito, pues nuestras órdenes van a ser todas ejecutadas, y de mayor variedad.

Las nuevas comunicaciones para el escolta están enfocadas al siguiente aspecto: podremos decirle cuándo hacer el "pop up" para que rastree el área de interés y nos pase la información. Podremos decirle que se quede en un sitio para realizar el ataque conjuntamente –desde dos posiciones diferentes– entrando así un poco en el mundo de la estrategia militar. También podremos ordenar diferentes formaciones, e incluso dirigirle como arma de ataque aire/aire definiéndole el blanco.

Con respecto a la inteligencia artificial del juego nos vemos en la obligación de avisaros que ahora el enemigo es listo, muy listo. Así por ejemplo, si atacamos una columna de carros de combate, según sean conscientes del ataque, la columna romperá, se dispersará y tomará posiciones defensivas, haciendo que los blancos se muevan.

Veremos cómo ante un ataque inminente, el enemigo solicita defensa aérea, apoyos de artillería, se repliega, se esconde... o se revuelve y pega duro. Esta característica hace que «AH-64 D Longbow» haya adquirido un punto más de dificultad, y que las misiones deban ser estudiadas más a fondo y llevadas a cabo más cuidadosamente.

Por último, también ha mejorado la presentación del mapa, y el modelo de daños de nuestro aparato, siendo más complejo y un poco menos predecible y tenemos a nuestra disposición un nuevo MFD que indica los daños sufridos.





El nuevo sistema de visor nocturno infrarrojo nos permitirá detectar todo tipo de amenazas, incluso algunas tan sigilosas como un pelotón enemigo de hombres armados hasta los dientes.

Con «Flash Point Korea» los chicos de EA,Origin y Jane´s otorgan nueva vida a «AH-64D Longbow», demostrando que como simulador de helicópteros es el rey del disco duro



La calidad de representación de los gráficos, tanto del helicóptero que pilotamos como de los aparatos que nos rodean en el fragor de la lucha, es realmente excepcional.

NUEVO TERRENO CON PATCH DE MEJORA

El nuevo disco NO es un juego por sí solo; necesita del «AH-64 D Longbow» original para poder rodar, pero una vez instalado, todas las mejoras estarán siempre con el Longbow. Es decir, todas las misiones originales y las campañas del juego inicial incorporarán estos detalles. Sólo para volar en Korea necesitaremos usar este CD específico.

Esperemos que ejemplos como este cundan entre las casas creadoras de simuladores. El presentar un disco de este estilo para un juego supone duplicar la vida de este juego en el disco duro de los PCs, darle una nueva dimensión, y hacer que nuestro interés por un juego no decaiga. Si además incorporamos nuevos terrenos o nuevas misiones o nuevos aparatos, la combinación es perfecta. La calidad de este disco de escenarios para el «AH-64 D Longbow» nos ha dejado asombrados. Esperemos que la historia se repita en más ocasiones.

G. "SHARKY" C.

89

Tekken 2

Doble filo

Algunas novedades en el apartado técnico y una nueva estética es lo más destacado, aunque no cubre ciertos defectos de fondo

NAMCO
Disponible: **PLAYSTATION ARCADE**

La aparición de «Tekken» –esa joya de la programación que Namco tuvo a bien regalar a los mortales ávidos de nuevas sensaciones en la lucha, y que sentó cátedra sobre las nuevas y aún poco exploradas y explotadas posibilidades de PlayStation– supuso una revolución y un hito en el mundo del arcade 3D –con todos los respetos para «Toh Shin Den»–. Y como es de rigor, algo que no podía faltar era la inevitable-secuela-seguidora-del-maestro-que-va-un-poco-más-allá, porque si no hay dos sin tres, tampoco puede encontrarse en la actualidad un éxito sin su consabida segunda parte –se quedaría muy solito en el mercado, habrá que suponer–.
Y he aquí que Namco pretende dar nuevamente la campanada con «Tekken 2», esplendoroso arcade 3D que posee todo aquello que se le puede –y debe– exigir. Dobla, casi, el número de polígonos en movimiento que poseía la primera parte, aumentando endiabladamente la velocidad –cosa nada sencilla–. Además, los hábiles diseñadores gráficos de la compañía nipona han "lavado" la imagen de los luchadores archiconocidos, a los que, inevitablemente, se unen unos cuantos de factura original, además de incluir algún antiguo "final boss" como personaje a seleccionar desde el comienzo –Heihachi strikes back–, y el resultado es un detalle y morfología innovadores, que pretende responder al paso –escaso– del tiempo.
La respuesta a las órdenes del pad es contundente y eficaz, y «Tekken 2» se convierte en una pieza tan jugable como lo es su hermano mayor. Podemos dejar de lado ciertos fallos en los frames de las animaciones en ciertos movimientos, así como una –no tiene excusa– descuidada depuración del clipping, que hace que en ocasiones los polígonos, además de juntos, estén revueltos. Pero, aún así, podríamos considerar «Tekken 2» como un gran juego de lucha. Mas, ¿por qué un condicional? Por algo tan simple como evidente. Si «Tekken» resultaba innovador, sorprendente, magnífico, un soplo de aire fresco, una increíble demostración de dominio de la programación y las posibilidades del potencial de PlayStation, «Tekken 2» se convierte en una simple sombra de aquel, refugiándose en el paraguas protector del primer juego y convirtiéndose en poco más que un imitador, técnicamente muy logrado. ¿Es esto lo que se debe exigir a Namco, y lo que esta compañía ha de ofertar a sus fans? Ni mucho menos. Namco se ha dejado llevar, y ha empezado a asumir que su tarea ya está hecha en el mundo de PlayStation y las innovaciones se limitan, desde ahora, a mejorar detalles técnicos. Y si en este apartado nada se les puede reprochar, lo que deberían es replantearse las bases sobre las que trabajan al afrontar un nuevo proyecto. Porque a estas alturas ya existen compañías que les igualan, y hasta superan.
¿«Tekken 2»? Un juego correcto. ¿Namco? Un pozo seco de ideas.

F.D.L.

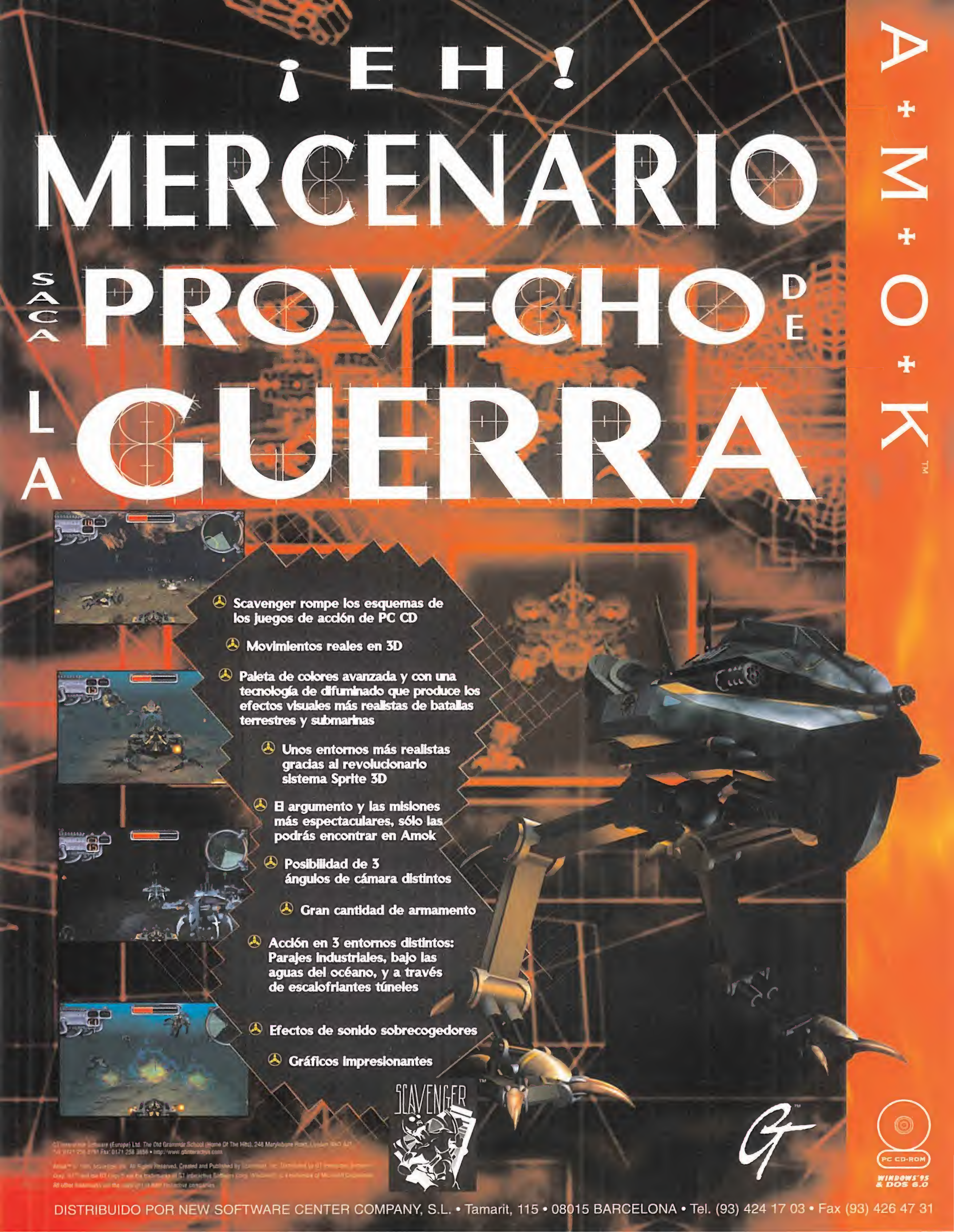








72


¡EH!
MERCENARIO
SACA PROVECHO DE
LA GUERRA
A•M•O•K™
Scavenger rompe los esquemas de los juegos de acción de PC CD
Movimientos reales en 3D
Paleta de colores avanzada y con una tecnología de difuminado que produce los efectos visuales más realistas de batallas terrestres y submarinas
Unos entornos más realistas gracias al revolucionario sistema Sprite 3D
El argumento y las misiones más espectaculares, sólo las podrás encontrar en Amok
Posibilidad de 3 ángulos de cámara distintos
Gran cantidad de armamento
Acción en 3 entornos distintos: Parajes industriales, bajo las aguas del océano, y a través de escalofriantes túneles
Efectos de sonido sobrecogedores
Gráficos impresionantes
SCAVENGER™
PC CD-ROM
WINDOWS'95 & DOS 6.0
DISTRIBUIDO POR NEW SOFTWARE CENTER COMPANY, S.L. • Tamarit, 115 • 08015 BARCELONA • Tel. (93) 424 17 03 • Fax (93) 426 47 31

The Neverhood Chronicles

TRES TONELADAS DE ARCILLA ANIMADA

Por fin tenemos en nuestras manos la primerísima producción del "dream team" de las compañías de software de entretenimiento. Dreamworks, compañía en la que están involucrados, entre otros, los señores Spielberg y Gates, acaba de publicar «The Neverhood», su primer programa para ordenadores compatibles. Un juego que, a buen seguro, no va a dejar a nadie impasible.

DREAMWORKS INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
AVENTURA

The Neverhood, además del título de este sorprendente juego, también es el nombre del equipo de programación que lo ha realizado. Un equipo formado por jóvenes aunque sobradamente preparados profesionales del videojuego en los que los amos de Dreamworks han depositado la gran responsabilidad de dar vida al primer proyecto de la compañía. Y para ser el primero, os lo podemos asegurar, no está nada mal. No en vano, los chicos de The Neverhood han pasado por Virgin Interactive y Shiny Entertainment, siendo los creadores, entre otros, de programas como «Earthworm Jim», todo un ejercicio de animación por ordenador, al que citaremos en más de una ocasión, dada la influencia que ha tenido en «The Neverhood», el juego.

EL BIEN Y EL MAL

«The Neverhood» es una de esas aventuras ambiciosas en las que el argumento se convierte más en una grandiosa epopeya que en una simple excusa para pasar a la acción. En este caso, la historia –de la cual no tendremos conocimiento hasta que avancemos en la aventura– se remonta a los tiempos en los que "alguien" –por llamar de alguna forma a una especie de dios– crea seis entidades a las que concede coronas de poder para crear mundos. Una de estas entidades, una especie de robot cuadriculado llamado Hoborg, crea "The Neverhood", un mundo de arcilla colorista y divertido, en el que introduce algunos personajes. Uno de esos personajes, es el protagonista de la historia y se llama

Lo mejor de «The Neverhood» son las animaciones, los personajes, y todo el apartado gráfico en general, así como la historia y el punto cómico de muchas de las secuencias animadas



Todo tipo de personajes, vehículos y decorados han sido diseñados para ofrecernos una divertida aventura.



Las situaciones en las que nos encontraremos encarnando el papel de Klaymen serán divertidas, pero también peligrosas...

"Klaymen". Pero también crea a Klogg, la antítesis del bien, el envidioso del poder, el que se hará con el control de "The Neverhood" –¿alguien ha leído la Biblia?–. Pero estamos adelantando acontecimientos, ya que cuando comienza el juego y nos vemos controlando a "Klaymen", no tenemos ni idea de lo que ocurre, y tan sólo sabemos que nos encontramos en un mundo a priori solitario, en el que tendremos que averiguar qué es lo que ocurre y hacer todo lo posible porque la paz y la felicidad vuelvan a reinar en él. Es decir, somos la única esperanza para que un mundo sumido en el mal vuelva a recuperar todo el esplendor que su creador –nuestro creador– ha imprimido en él. Pero solos, lo que se dice solos, no estaremos, ya que en cierto punto de la historia conoceremos, sobre todo a través de las pistas que nos va dejando, a Willie Trombone, otro ser de arcilla que intentará guiarnos en nuestro camino, aportando toda su experiencia, buen humor y sabiduría, eso sí, un cierto alocada. Además, también nos las tendremos que ver con el díscolo "Klogg" y sus huestes malvadas, el contrapunto negativo de nuestro creador.

INTERFACE SENCILLO

Para llevar a cabo nuestra tarea utilizaremos un sencillo interface de "apuntar y pulsar" en el que no nos tendremos que preocupar de iconos, acciones, ni nada por el estilo. Nuestro puntero, una flechita tridimensional, será el encargado de realizar todo tipo de acciones como desplazarse, coger objetos, utilizarlos, etc., con sólo pulsar sobre lugares determinados de los escenarios. Estos lugares, además, no están indicados de ninguna forma, es decir, cuando situamos el puntero sobre un objeto, sólo tenemos que pulsar para ver qué ocurre. Si el objeto se puede coger, "Klaymen" lo cogerá, y lo introducirá en su inventario, que no es nada más ni nada menos que su propio cuerpo. Si en un momento dado pulsamos sobre otro objeto en el que suponemos que podemos utilizar el primero, "Klaymen" simplemente extraerá lo necesario de su cuerpo y lo utilizará correctamente, si es el caso. Así de sencillo.

De todas maneras, el universo de «The Neverhood» está plagado de pistas y objetos lo bastante evidentes para que nos demos cuenta de que con ellos podemos realizar alguna acción. Desde los botones

Algunos defectos en la integración de las animaciones de los personajes con el fondo, y la dificultad excesiva de algunos puzzles lógicos, hacen que no sea perfecto del todo

Los personajes



El Héroe Nosotros somos "Klaymen", un inocente muñequito de arcilla, héroe de la aventura, que deberá resolver mil y un puzzles para abrirse camino en «The Neverhood». Su desconcierto inicial y sus peculiares gestos y acciones –¿alguien ha presenciado un eructo de varios minutos?– harán que nos encariñemos con este simpático personaje desde el primer momento.



El malo malisimo Klogg será el enemigo a batir. Arrebató la corona a nuestro creador y ahora es el que rige «The Neverhood». Su malévola ambición es sólo comparable a su mal gesto.



Nuestro monarca Hoborg es nuestro creador, y sólo sabremos de su historia por una serie de cintas de vídeo que se encuentran dispersas por todo el mundo de «The Neverhood». Es a quien debemos nuestra presencia en este mundo arcilloso y a quien debemos ayudar a recuperarlo.



El companero de fatigas Willie Trombone es uno de los pocos amigos que encontramos durante el juego. Se encargará de proporcionarnos pistas –no todas las que necesitamos, claro– y de poner ese punto humorístico que tanto beneficia a la historia.



El robot carinoso Robo Bil es el compañero inseparable de Willie, y lo único que quiere es que le dejen en paz con su osito de peluche. Nos servirá de gran ayuda en el juego, ya que nos podremos introducir en su interior y maniobrar con él para salir de más de una situación apurada.



Uno de los malos Se llama simplemente "The Weasel" y es una de las horrendas criaturas creadas por Klogg para hacernos fracasar en nuestra tarea.

Del papel a la arcilla

Uno de los aspectos más destacados de este universo plástico son las animaciones y diseños realizados por el equipo de «The Neverhood» para dar vida y forma tanto a los escenarios como a los personajes del juego. Siguiendo un método de trabajo totalmente cinematográfico, los artistas comenzaron creando una serie de bocetos o "storyboards" en los que se comenzaba a vislumbrar lo que más tarde sería todo el mundo de «The Neverhood», con sus construcciones, montañas, árboles, etc. Más tarde, se crearon de igual forma los personajes del juego, que se convertirían en maquetas de arcilla de aproximadamente 25 centímetros de altura. Todas las secuencias de animación de estos personajes también se diseñaron a modo de "storyboards" en papel, para luego ser imitadas por los modelos de arcilla. Luego, se filmaron cuadro a cuadro todos los movimientos y gestos de las maquetas a escala, el trabajo más duro de todo el proyecto, para terminar con el proceso de integración de las secuencias animadas en los decorados.

El resultado final es una enorme cantidad de escenas montadas de la manera más profesional, donde podemos ver a todos los personajes de «The Neverhood» en las situaciones más insospechadas y divertidas.

El storyboard fue realmente trabajoso, sobre todo a la hora de llevarlo a la práctica.

Del dibujo se pasó al modelado en arcilla, creando unos personajes de unos 25 cm de altura que fueron animados cuadro a cuadro para conseguir un movimiento casi real.

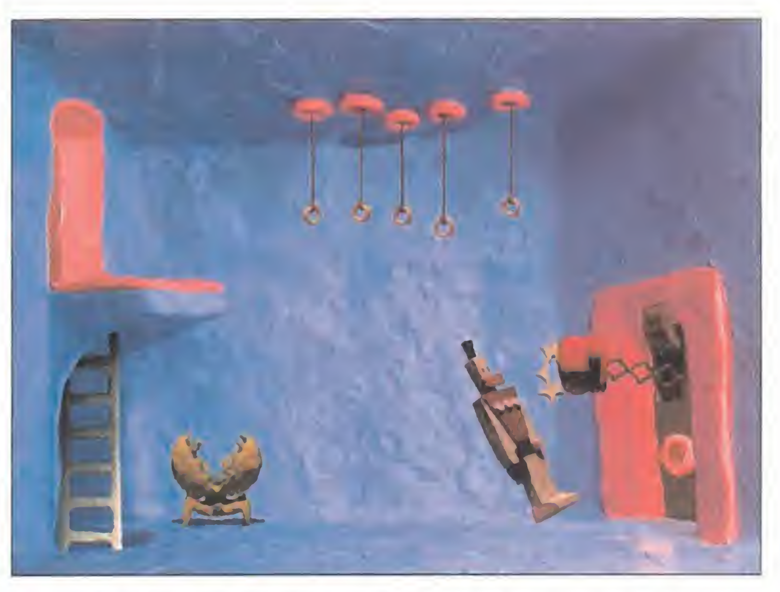


que podemos pulsar para abrir puertas –hay cientos– hasta los puzzles. Sí, porque aunque «The Neverhood» es una aventura pura y dura, también tendremos que resolver algunos puzzles lógicos –al estilo de «The 7th Guest»– para acceder a nuevas situaciones, abrir el camino a nuevas estancias u obtener algunos de los objetos fundamentales en la historia. Y nos os creáis que los puzzles son sencillos de resolver. Primero, porque casi nunca sabemos qué es lo que tenemos que hacer con ellos, y segundo, porque las pistas para resolverlos, se pueden encontrar, en la mayoría de los casos, en los rincones más insospechados de este peculiar mundo de arcilla. Tendremos que resolver dos tipos de puzzles: los propios de cualquier aventura gráfica y los pequeños juegos de ingenio.

UN EJÉRCICIO DE ESTILO

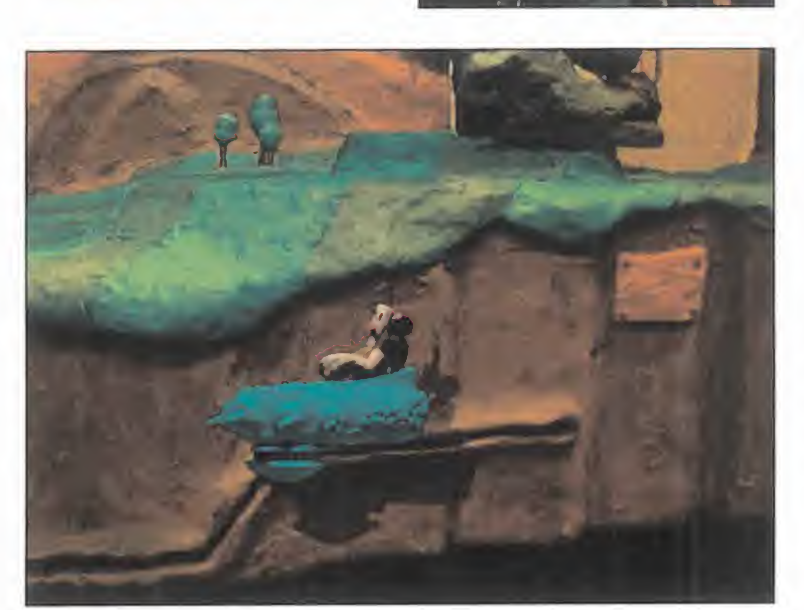
La peculiaridad de «The Neverhood», no obstante, no se encuentra en su "gameplay", si bien este aspecto ha sido tan bien cuidado que, con un poco de práctica, el





Originales, divertidos y simpáticos a más no poder resultan los personajes de esta curiosa aventura, donde podréis encontrar todo tipo de situaciones realmente impactantes que harán que soltéis alguna carcajada.

Los mundos renderizados a los que estamos tan acostumbrados han sido sustituidos por digitalizaciones de modelos de arcilla



En esta imagen se observa la laboriosa realización de «The Neverhood» por parte de los programadores y diseñadores de Dreamworks.

jugador avanzará en la aventura sin demasiadas dificultades, siempre y cuando la observación sea una de sus dotes, sino que donde «The Neverhood» se revela como todo un ejercicio de estilo es en su diseño gráfico. Los mundos renderizados a los que estamos tan acostumbrados han sido sustituidos por digitalizaciones de modelos realizados con arcilla –se han utilizado un total de tres toneladas de este material para todo el proyecto–, mientras que los personajes, realizados con el mismo material, hacen gala de unas animaciones tan soberbias que denotan la evolución tanto técnica como artística de aquellos que dieron vida al gusano más enrollado en «Earthworm Jim».

El conjunto, completado con una banda sonora que juega con el humor, la sorpresa y la fanfarria, es tan irresistible e innovador que harán de este «The Neverhood» un nuevo punto de referencia en lo que a futuras creaciones aventureras se refiere.

NUESTRA OPINIÓN

La primera producción de Dreamworks nos ha sorprendido por varias razones. Para empezar, su concepción, tanto artística como argumental, denotan la ambición propia de aquellos que cuentan con uno de los mejores equipos de programación y diseño, además de un respaldo económico muy importante.

Lo más destacable en «The Neverhood», sin duda alguna, es todo lo que concierne a su aspecto visual: los escenarios, las animaciones y los personajes que nos vamos a encontrar en este inmenso universo de arcilla resultan originales, simpáticos y divertidos, aunque también es cierto –hay que decirlo– que encontramos algunos detalles desagradables, como el hecho que de algunas veces estos personajes aparezcan mal integrados con los fondos, mostrando un siluetado que rompe con la armonía dominante durante toda la aventura.

La dificultad de «The Neverhood» es elevada, aunque lo suficientemente equilibrada como para mantener al jugador totalmente inmerso en el juego durante bastante tiempo. La combinación de los dos tipos de puzzles resulta excitante, aunque en muchas ocasiones los juegos lógicos acaben con nuestra paciencia y nos pasemos horas y horas deambulando por todos los escenarios para encontrar alguna pista.

En definitiva, este primer trabajo publicado por Dreamworks es un perfecto comienzo para una andadura en la que esperamos que nos sigan sorprendiendo de la misma manera que lo han hecho con este universo plástico que es «The Neverhood».

F.J.R.





NATO Fighters

Familia numerosa





EA/JANE
Disponible: **PC CD**
DISCO DE ESCENARIOS

EA no descansa. Prometió hace tiempo que desarrollarían una gama de simuladores de vuelo de alta calidad, y han cumplido. Esta vez presentamos su última novedad, «NATO Fighters», un disco de escenarios para «Advanced Tactical Fighters».
De nuevo, los chicos de EA se mantienen fieles a su buque insignia de los simuladores –«USNF»–, y sobre el motor de este viejo dinosaurio, crean «NATO Fighters». Ahora bien, no es un juego por sí solo, sino que se instala sobre la base del «ATF», incorporando a este juego una nueva batería de aviones, más misiones y nuevos escenarios. Aun así, durante el desarrollo de las misiones el CD de «ATF» se usa con asiduidad, pues gran parte de las misiones a volar son las mismas que tiene «ATF», con la salvedad de ahora poder pilotar un avión distinto.
Destacable sin duda es que con este nuevo simulador se presenta en el mercado el juego que más variedad de aviones pone a nuestra disposición, pudiendo pilotar desde bombarderos, cazas, interceptores, hasta prototipos, y otros. Esta característica, añadida a la del juego en red, hacen que «ATF-NATO Fighters» sea uno de los juegos que más



aceptación tiene entre los clubes de pilotos informáticos, siendo la base habitual de muchos campeonatos de simulación de combate. La variedad de aviones hace que se puedan montar misiones muy elaboradas y compensadas, para que cada integrante tenga un avión definido a su trabajo específico. Así pues podremos elaborar un escuadrón donde haya cazas, bombarderos, escoltas, etc., todos destinados a cumplir una misión única, y además donde cada avión este pilotado por un jugador diferente con su propio PC. Sin duda alguna éste es el plato fuerte de «NATO Fighters», y lo creemos un acierto.
Evidentemente, tanta variedad de aviones hace que el realismo no sea todo lo que a los puristas nos gusta, sencillamente porque sería muy costoso ajustarse al 100% al







modo de vuelo de cada avión. Aunque los chicos de EA lo han intentado, en algunos casos los aviones se comportan de manera muy similar a pesar de sus diferencias, y a veces se pueden realizar maniobras muy sorprendentes que dudamos sean correctas en la realidad.
Por otro lado, «NATO Fighters» no aporta nada nuevo con respecto al sonido ni a los gráficos. Son los mismos que antes, y a estas alturas se nos antojan ya un poco pasados, sobre todo vista la espectacularidad gráfica y de

«NATO Fighters» convierte «ATF» en el juego que más aviones ofrece para volar, con un interminable número de misiones a realizar

sonido de los nuevos simuladores del mercado.
Por supuesto, «NATO Fighters» sigue con la presentación de las pantallas del cockpit a modo de ventanillas flotantes, que le quitan realismo al modo de vuelo, aunque lo hacen más fácil de manejar.
En fin, «NATO Fighters», un hermano más para una familia muy numerosa. Seguro que encandila a los incondicionales del «ATF/USNF». Para los pilotos que sean auténticos sigue siendo más de lo mismo.

G. "SHARKY" C.

72

Lo último de ELECTRONIC ARTS® en CENTRO MAIL

FIFA ´97

La tecnologia con la que se ha diseñado FIFA ha sido completamente renovada para la versión ´97. Ahora incluye soporte de 32 bits para la ejecución de animaciones con Motion Blending TM pendiente y gráficos 3D+ TM pendiente en tiempo real. El nuevo modo de juego " En alta velocidad" ofrece la opción de un ritmo de juego devastadoramente rápido, sin perder realismo en la simulación. FIFA ´97: Emoción Capturada.

5.895



NBA LIVE ´97

Bloqueos, golpes y cruces en la más novedosa experiencia del baloncesto. NBA Live ´97 ofrece lo último en tecnología de captura y combinación de movimientos, con toda la apariencia, las sensaciones, el sonido y la atmósfera de la cancha. La experiencia de juego captura toda la emoción, ansiedad, velocidad y potencia de uno de los juegos más duros y frenéticos del mundo. Vive el mundo de la NBA en tu casa.

5.795

MADDEN ´97

El juego de fútbol americano de mayor éxito de todos los tiempos impone un nuevo estándar de calidad en el entorno de los 32 bits. Múltiples ángulos de cámara, y un ritmo de acción muy veloz, junto con el inimitable estilo de los comentarios de Madden, estadios tridimensionales y movimientos capturados al detalle, son algunos de los elementos que llevan toda la emoción del fútbol americano a su propia casa.

5.795

NHL ´97

EA SPORTS, el indiscutible campeón de juegos de hockey sobre hielo, hace su debut en el escenario de los 32 bits. Una auténtica presentación al estilo TV y las increíbles animaciones capturadas con la tecnología Motion Blending de EA Sports, crean un entorno 3D sorprendentemente real que le lleva en directo al centro de la acción. No te pierdas la velocidad y realismo de uno de los juegos más trepidantes y favoritos de Norteamérica.

5.795

DESTRUCTION DERBY 2

Los nuevos choques muestran trompos y vueltas de campana en tiempo real ofreciendo efectos de lo más realista (llamas, explosiones, chispazos), todo se puede convertir en verdadera chatarra, ya que el capó y el maletero saltan con los impactos, los coches pierden las ruedas... Los circuitos, más largos y anchos y con curvas más pronunciadas, rodeados de colinas, baches, cruces y túneles, permiten espectaculares efectos...

7.495

SHERLOCK HOLMES II

En esta aventura victoriana que se desarrolla en más de 50 lugares distintos, Sherlock Holmes deberá resolver escabrosos crímenes, velar por la seguridad nacional de su país, salvar al gobierno de un escandaloso ridículo, y proteger el honor de la familia real. Todo un día de trabajo para el detective más famoso de todos los tiempos. Descubra fascinantes escenarios renderizados en tres dimensiones.

6.495

SYNDICATE WARS

Syndicate ha vuelto más explosivo que nunca. Los gráficos son aún más asombrosos, la atmósfera más tenebrosa y las armas más destructivas que nunca. Entre las nuevas características un entorno tridimensional que permite todos los ángulos de visualización, una bateria de armas de increíble potencia, y la opción de controlar dos facciones de combate. Es la guerra de los sindicatos del crimen.

6.495

F-22 LIGHTING II



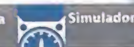
Volar a través de un vasto paisaje cubierto por un sangrante cielo rojo. Luchar a vida o muerte dejando atrás al enemigo tantas veces como sea posible, una dura prueba con la que no te habías enfrentado antes. Quedará fascinado al volar sobre un mundo lleno de excepcionales gráficos , siendo testigo de las lamentaciones y crujido de dientes de sus enemigos en un glorioso sonido Dolby Surround.

7.495











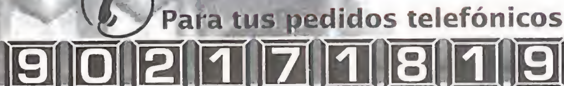









Para tus pedidos telefónicos



Back to Baghdad

SÓLO APTO PARA PILOTOS

Muchos de nosotros nos habíamos olvidado de la existencia de este gran simulador por culpa de la tardanza de su llegada. Pero por fin ya esta aquí, ya lo tenemos en las manos, el gran simulador de F16 Falcon, heredero de «Falcon 3.0», y seguramente el más perfecto del mercado, desde el punto de vista de la aviónica, ya que es una réplica exacta del vuelo de un F16.





Otra de las facetas destacables del F16 es su papel como avión de ataque a suelo. En esta imagen estamos disparando un misil HARM para silenciar unas baterías antiaéreas, antes de pasar al ataque definitivo.

MILITARY SIMULATIONS
Disponible: **PC CD**
SIMULADOR DE COMBATE

La situación militar que plantea el simulador «Back to Baghdad» es bastante concisa y real. Sólo han pasado cinco años desde la famosa Guerra del Golfo, y Saddam Hussein aún sigue en el poder. La situación armamentística en la zona está exactamente igual que en los momentos previos a la Tormenta del desierto, y de nuevo Kuwait es el escenario de toda la historia.

La misión es clara: volvemos a Bagdad para terminar lo que se empezó hace cinco años y que se dejó a medio acabar. Seremos los líderes de un escuadrón de F16 Fighting Falcon con todo el armamento posible para llevar a cabo las misiones asignadas.

EL LÍMITE DE LA REALIDAD

Bajo este escenario tan magnífico y con los acontecimientos históricos recientes, «Back to Baghdad» completa el paquete con una simulación fuera de lo común, ya que el modelo de vuelo es una copia fiel del de un F16, con excepción de los intervalos de fuerza "G", que no están del todo ajustados. Todas las ecuaciones de tipo DOF –Grados de Libertad– de un F16 están calculadas para el simulador y ajustadas a las condiciones de un PC. Además, las tácticas de los aviones enemigos están basadas en las misiones y ensayos de la USAF. Si a todo esto le añadimos que el propio juego ofrece la configuración de botones correspondiente al modelo real para los mandos de la casa ThrustMaster –que tienen en el mercado el joystick y el throttle réplica exacta de los de un F16–, nos encontramos con que podemos volar un F16 sin levantar el trasero del sillón.

Una revisión histórica de la Guerra del Golfo vista desde la carlinga de un F-16. Realismo a tope tanto en el terreno como en el modo de vuelo, no apto para principiantes ni aficionados

El comportamiento tanto de nuestras armas como las de los aviones enemigos está fielmente reflejado, actuando con la misma precisión que las reales, y gran parte de la base del trabajo para crear el modo de acción de estas armas se basa en estudios de los misiles y cohetes reales. Tanto los misiles de corto alcance como los AIM-9M-7 Sidewinder, así como los AIM-120A y los AMRAAM, están cargados bajo nuestras alas y el éxito de su uso dependerá del momento.

REALMENTE DEVASTADOR

Pero no sólo el modelo de vuelo es clavado al real, sino que el terreno de Irak y Kuwait está representado a partir de texturados de fotos reales con resolución SVGA de 640x 480, con efectos tridimensionales para las montañas, ríos, ciudades,

edificios, etc. –se han incorporado digitalizaciones de fotografías cedidas por el departamento de defensa de los EE.UU. tomadas durante el conflicto bélico–. Este detalle del terreno asegura una fiel reproducción de las zonas y de los objetivos terrestres que se nos encomiende liquidar, consiguiendo que el realismo sea extremo.

Para aumentar el nivel de realismo de los terrenos representados, se han usado las fotografías de los satélites espías que el propio General Schwarzkopf usó para designar blancos durante la Tormenta del Desierto. Muchas de las misiones que volaremos serán misiones históricas que fueron desarrolladas en el conflicto del Golfo.

Finalmente, y para no dejar nada sin ser exhaustivamente reproducido del modelo original, los muchachos de Military Sims han sido capaces de desarrollar casi todos los modelos del radar Westinghouse APG68 del F16. Decimos casi todos porque algunos de ellos son información secreta no apta para los ciudadanos de a pie. El éxito de nuestras misiones y de la calidad de nuestro pilotaje dependerá de cómo aprendamos a manejar el radar, a interpretar su información y en saber aprovecharla. Todo esto es difícil, muy difícil –los mejores pilotos virtuales que participan en los foros de pilotos de Compuserve se las han visto y deseado para poder sacar partido al radar, y las quejas fueron muchas hasta que los creadores del juego explicaron que un F16 es así, y eso es lo que hay–. Un detalle hasta ahora nunca visto es que el software de «Back to Baghdad» contempla la posibilidad de conectar un monitor monocromo de tipo Hércules en el cual podremos ver toda la información del radar sin tener que acudir a movimientos de la cabina en el monitor en el PC –nos hará las funciones de pantalla de multifunción–.

El comportamiento del avión es exacto al real, y la dificultad de vuelo es extrema, metiéndonos en misiones históricas reales de la Tormenta de Desierto

NO ES ORO...

Tenemos muy claro que nunca un simulador de vuelo destinado para ordenadores personales y PCs caseros ha tenido el realismo y la fidelidad sobre el modelo real que «Back to Baghdad» ofrece...



El cockpit es una reproducción exacta del modelo real, y nos llevará muchas horas dominar todos sus controles.

... Aún así, todo este realismo apabullante pierde peso cuando el programa se analiza con respecto a sus componentes informáticos. Por lo pronto los gráficos nos son todo lo buenos que se podría esperar, y salvo el terreno, y nuestro F16, los demás componentes del escenario de vuelo están representados con una calidad que deja un tanto que desear. Otro error que no podemos dejar pasar es que no hay un modo de campaña; sólo podremos disfrutar de misiones sueltas enlatadas junto a unas pocas de entrenamiento, además de un modo de vuelo instantáneo.

Realmente esperábamos más de este juego, que sin restarle calidad, se queda en un "simple" sistema para aprender a volar un F16 Fighting Falcon con todas las de la ley, pero que no ofrece la posibilidad de jugar con estrategias, ni con de editar misiones. Además, ni siquiera se puede volar en red, cosa que hoy en día dice mucho con respecto a la calidad de un juego de estas características. Dicen los chicos de MSI que dentro de poco podremos tener una versión para jugar en red, y con edición de misiones.

Creemos que «Back to Baghdad», a pesar de la calidad que atesora en sus múltiples megas, requiere que el usuario sea un auténtico experto del pilotaje, y aun así la dificultad del juego llega a ser un tanto desesperante.

Por lo demás, no podemos negar que es uno de los simuladores de vuelo de combate existentes en la actualidad más espectaculares que hemos visto, y salvo la pronta salida de «Falcon 4.0», creemos que ningún otro va a poder aportar el realismo y la fidelidad que este simulador tiene.

G. "SHARKY" C.

86



El combate aire-aire es el alma de este simulador. Nos enfrentaremos con aviones enemigos de última generación como el Mig-29 o el Flanker.

El escenario está obtenido a partir de fotos-satélite del terreno real, como se puede comprobar en esta interesante perspectiva de la ciudad de Baghdad.

Destruction Derby 2

REGALAR ESPECTÁCULO

¿Qué es lo que puedo pedirle por reyes? La semana pasada alucinaba con uno de esos juegos de lucha donde los guerreros se destrozan sin piedad. Claro, que ayer le vi disfrutar al volante de un descomunal coche. Entonces, ¿un beat'em up o un arcade sobre ruedas? ¡Ya está, «Destruction Derby 2» es el regalo perfecto! Dos en uno: los coches como luchadores, donde los chorros de aceite y arrugados trozos de chapa vuelan por los aires en plena carrera, y de esa forma bestial que tanto le gusta...

PSYGNOSIS
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Estamos en plena época de esplendor en la relación entre las consolas y los compatibles. Sega Saturn, Sony Playstation..., los juegos más famosos de estas plataformas terminan surgiendo en los monitores de nuestros PCs. Uno de los primeros ejemplares de este feliz y rentable matrimonio fue «Destruction Derby». Si en la PSX entusiasmó a los consoleros tanto por el indescriptible grado de vistosidad de los choques como por una velocidad endiablada, su conversión a la máquina con corazón de Intel mantuvo el espectáculo y la diversión, pero técnicamente nos dejó algo fríos; se podía haber hecho algo mejor.



Lo más impresionante del programa son las fuertes sensaciones de violencia en los choques que sentimos con la perspectiva subjetiva en el modo de destrucción total dentro de la arena.

TÉCNICA MEJORABLE

Por este antecedente, nos preguntábamos si con la segunda parte sucedería lo mismo. Lamentablemente así ha sido, y la versión para adictos a los PCs es tan adictiva y fastuosa en mostrar el arrase de carrocerías como la de Playstation, pero su realización gráfica y sonora se sitúa a un nivel muy normalito, sólo correcto para lo que se estila actualmente. Tiene calidad de sobra para hacer que sea jugable, pero conociendo la capacidad de Psygnosis, hay que pedirle mucha más riqueza en los mapeados de texturas, superar la ya exigua paleta de 256 colores y prodigarse más en los efectos de sonido, por no hablar de la inclusión de cámaras de circuito, más coches y configuración de los mismos. Sí, ya sabemos que esto es un arcade, pero la sencillez de conducción no tiene porqué estar reñida con la maravilla que podría ser elegir los parachoques, las ruedas, el motor...

El incremento en la calidad de los coches y en el número de circuitos hace más que recomendable jubilar la primera parte y renovarse con esta buena continuación









La conducción sin una rueda, con los parachoques al estilo acordeón o con el radiador humeando se hace poco menos que imposible; menos mal que se puede entrar en boxes...

Una magnífica forma de pasárselo bomba estas navidades. Sólo los más exigentes en las facetas audiovisuales quedarán ligeramente decepcionados

Como buena segunda parte se han mejorado bastantes cosas. Los automóviles son mucho más atractivos por haberse aumentado el número de colores y el grado de texturización de los polígonos, ahora las abolladuras y pérdidas de puertas u otros componentes del chasis son de un realismo estremecedor. La violencia de los impactos supera todo lo visto hasta ahora: humo, chispas y pedazos de metal que amenazan con traspasar la pantalla y caer sobre el teclado; no es ninguna exageración.

Lo único negativo es nuestra excesiva vulnerabilidad al acoso de los contrarios; como no hay retrovisor no existe forma de anticiparse y en los empujones siempre llevamos las de perder, lo que a la larga provoca algo de frustración. También se ha progresado en los circuitos, ahora hay siete, con un notable incremento en su calidad gracias a carteles publicitarios, gradas, pantallas con animaciones, objetos móviles, túneles, desniveles, curvas peraltadas y rampas que harán a nuestro coche surcar los cielos y caer boca abajo si no las hemos tomado completamente rectos.

ADICCIÓN SIN FRENO

Vamos ahora a explicaros más detenidamente porqué «Destruction Derby 2» nos ha gustado pero no entusiasmado. La razón se resume en no aprovechar el enorme potencial de los últimos Pentiums. Todo parece pensado para que corra perfectamente en un P90 en alta resolución, y ésta es la causa fundamental de que nos encontremos una SVGA que no presenta la enorme diferencia que siempre debe haber con la VGA, sólo mejora ligeramente la definición de los contornos: el horizonte, los decorados y el asfalto tienen un pixelado excesivamente visible. Empleando mayor gama de colores o haciendo un mipmapping más potente aún a costa de aumentar las prestaciones mínimas necesarias, el resultado hubiera sido visiblemente más definido y atractivo. Los usuarios de P150 para arriba también tienen derecho a disfrutar del tremendo poderío de su nuevo PC.

También se le puede criticar el no utilizar más que dos perspectivas, interior y desde la parte trasera, una lástima que no haya cámaras de circuito; sólo durante las repeticiones o cuando nuestro coche cambia de dirección por un accidente se producen giros y movimientos del enfoque. Los efectos de sonido son muy buenos pero escasos y repetitivos, incluso falta el chirrido de las frenadas. En definitiva, emoción, intensidad, adrenalina y sobre todo mucho espectáculo tiene para regalar, pero la realización técnica debería haber sido más acorde con la capacidad de los mejores PCs.

A.T.I.

82

Age of Rifles 1846-1905

El arte de la planificación

SSI
Disponible: **PC CD**
ESTRATEGIA

No deja de sorprender cuánto han tenido que cambiar el chip en SSI para pasar de «Wargame Construction Set II: Tanks», un juego ambicioso que se quedó luego en unos pocos escenarios de calidad y un editor nada eficiente, a «Age of Rifles», o «Wargame Construction Set III», que tiene todo lo que aquel hubiera deseado, en buenas dosis y correctamente servido.
Podemos empezar valorando «Age of Rifles» al peso. La balanza se decanta a su favor gracias a los 62 escenarios que incluye y las 8 campañas que los engloban. En ellos tendremos ocasión de participar en batallas de infantería, caballería y artillería, todo ello cubierto por una nube de pólvora, acciones heróicas y sangrientas luchas hasta el último hombre –en serio–. De estrategia muy abierta, las pautas a seguir en cada batalla son tan variadas como los contextos de las mismas –desde la Guerra Civil Americana a la Guerra Franco-Prusiana, pasando por la Guerra Ruso-Japonesa o las Revueltas de los Zulus, Sijs, o Boxer– o las particularidades de las unidades combatientes. Mencionando las más de ochenta armas –representadas y comentadas al máximo detalle– y las 28 nacionalidades que se ponen en juego en «Age of Rifles», nos metemos en el campo del Editor de Escenarios, otro de los puntos fuertes del juego, que con bastante comodidad y posibilidades nos permitirá crear nuestras propias batallas, en el caso bastante improbable de que nos cansemos de todas las predefinidas.
Conclusión: como «Set de Construcción de Wargames», bien. ¿Y como wargame propiamente dicho? Pues también, destacando sobre todo la agilidad con que se juega –no es nada complejo ni engorroso–, el buen nivel demostrado por el ordenador y la mejor voluntad de los diseñadores, que no han descuidado la estética dentro de su simplicidad. El manual, escueto, pero de obligada lectura, al igual que la enciclopedia, sobre todo para los amantes de la guerra. Y es que «Age of Rifles» tiene mucha, donde podréis practicar tácticas poco difundidas en wargames aparecidos en España, pero muy interesantes y fáciles de llevar a cabo.

C.S.G.



Muy variado, fácil de manejar, con un potente editor, y muy interesante de jugar. ¿Se le puede pedir algo más a un wargame?







Wizardry Gold

UN CLÁSICO DE LUJO

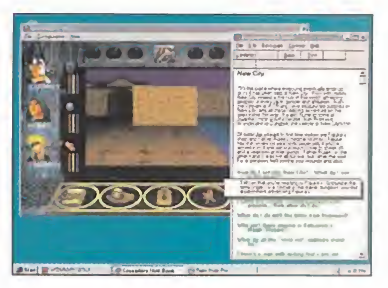
Si hace un mes teníamos oportunidad de dar la bienvenida a la segunda parte de «Arena», en esta ocasión no queda más remedio que lucir nuestras mejores galas. Todos a la calle y con pancartas, pues llega un miembro de la saga «Wizardry».



SIR-TECH/VIRGIN
Disponible: PC CD
JDR



Los gráficos no son de lo mejor visto, teniendo en cuenta los tiempos que corren. Sir-Tech debería haberse esmerado más en este aspecto.



En todo momento se tendrá el acceso inmediato a los personajes.

Para cuantificar la importancia e historia de esta serie de JDR, digamos el siguiente dato: «Wizardry Gold» se corresponde con el séptimo capítulo de la misma. Salvo error u omisión, la única serie que le supera en miembros es la de Ultima. A cambio, posiblemente sean los juegos de Wizardry los únicos que sean capaces de superar en profundidad argumental a los del decano.

VUELVE EL AUTÉNTICO JDR

Y fiel a su tradición, a sus canas, «Wizardry Gold» sigue los criterios de los JDRs de toda la vida. Para empezar, manejamos un grupo de aventureros, en lugar de un solo héroe como venía siendo la tendencia –«Daggerfall», «Druid»...–. En este caso, el número se eleva a seis.

Por supuesto, lo primero será generar tales personajes, para lo cual «Wizardry» nos habilita su sistema clásico. Podremos escoger el sexo, la raza, la profesión, el nombre y el rostro de nuestros personajes, con la peculiaridad de que hay una cierta limitación entre raza y profesión: cada raza sólo puede desempeñar ciertas artes. Tanto unas como otras son especialmente ricas en variedad. Así, podremos ser Alquimistas, Bardos, Samurais o Psionicos, aparte de las convencionales. Dentro de la definición de cada personaje, son fundamentales las habilidades –skills– del mismo. Éstas quedan configuradas en función de la raza y la profesión, quedando a nuestro albedrío los puntos que asignamos a cada una. Y, sí, afectan al desarrollo del juego: por ejemplo, si tenemos un experto en zoología reconoceremos antes los bichos con los que nos enfrentamos, y seremos capaces de evaluar de forma más acertada nuestras posibilidades en la lucha.

Los conocimientos de los integrantes del grupo serán decisivos en el desarrollo de la aventura; no son un adorno

Podemos definir tantos personajes como queramos, pero sólo seis de ellos serán los afortunados que nos acompañen en la aventura, y los habremos de elegir de entre ellos.

Ante nosotros se abre una combinación de todo tipo de enigmas que nos mantendrá entretenidos durante mucho tiempo





SISTEMA CLÁSICO PARA UN JUEGO CLÁSICO

El movimiento es discreto, por pasos, y tridimensional en primera persona. O sea, como los grandes clásicos y facilitando la confección de mapa.

El sistema de combate permite una gran riqueza de acciones, a definir para cada personaje. Podrá usar un arma, defenderse, lanzar hechizos, equipar otras armas, usar objetos... Cada arma, a su vez, y según la habilidad del personaje y el tipo de arma, permitirá varios tipos de golpe, algunos de los cuales serán más adecuados que otros para el enemigo. Finalmente, las posiciones de cada héroe influyen: sólo los cuatro primeros podrán combatir cuerpo a cuerpo, por ejemplo. Como vemos, es un sistema que permite una gran dosis estratégica.

El sistema de magia es también clásico: los personajes tienen puntos de magia, si bien se distribuyen por cada uno de los tipos disponibles, a saber: fuego, agua, aire, tierra, mental y divino. Así, podrás realizar un hechizo de una determinada clase sólo si tienes puntos de esa clase. Además, cada profesión con magia sólo puede realizar hechizos de uno o dos de los reinos de magia –cuidado con esto cuando compongáis el equipo–.

Pero aún hay más: tanto la apertura de puertas cerradas, como la desactivación de trampas no queda a la mera habilidad del personaje, sino también dependerá de la nuestra. Efectivamente, en ambos casos se entra en un sencillo juego arcade –en cuya descripción no voy a entrar ahora– de dificultad dependiente según la habilidad del personaje. Este aspecto es muy realista y contribuye a la calidad del juego.

Sumo y sigo; nos encontraremos con enigmas de todo tipo: hay preguntas con adivinanza; hay los típicos puzzles de botones y palancas; hay monstruos que precisan una estrategia muy concreta para su derrota, y hay también mucha interacción con NPCs. Es muy sofisticada y nos permite teclear la pregunta a hacer. Por cierto, que lo hará mejor aquel de nuestros personajes que más diplomacia tenga.

Y NUESTRA OPINIÓN

No sé qué más podemos decir de este juego para convencer a todos los JDR-adictos que lo compren; por ello, las siguientes líneas no proseguirán el panegírico.

Los gráficos no son nada del otro mundo, pese a la presunción de que «Wizardry Gold» es el antiguo «Wizardry VII» remozado y adecuado a los nuevos tiempos. Pero son perfectamente reconocibles y hacen su papel a la perfección. Lo dicho se extiende a escenario, NPCs y dibujos estáticos.

El sonido es discreto, con existencia de melodias más o menos repetitivas, y adecuados efectos sonoros. Los diálogos con los NPCs están digitalizados, pero en inglés. Lo mismo ocurre con los textos del juego y el manual de instrucciones.

El desarrollo no es rápido, siendo ésta la principal pega que se puede poner al juego. El acceso al inventario de los personajes y la vuelta a la pantalla principal consume un tiempo bastante alto, lo que es contraproducente en un JDR del dinamismo y extensión que éste promete. Lo mismo cabe decir del desarrollo y conclusión de los combates. Pero, en su descargo, hay que decir que es para Windows. Y cuando las cosas van sobre Windows...

«Wizardry Gold» tiene una gran cantidad de puntos a favor: uso real de las habilidades, juegos arcade, fuerte componente estratégico en los combates, gran profundidad argumental y una enorme variedad de problemas a resolver.

Cabe concluir que tenemos ante nosotros un superclásico, que no se lo puede saltar ningún maniaco del calabozo. Pero, si no, quizá resulte duro para empezar.

F.H.G.

88



De «Wizardry Gold» hay que destacar el gran componente estratégico y la gran profundidad argumental –hay momentos que es hasta pretenciosa–.





Star Gladiator

Con buen pie

CAPCOM
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE




Notable en todos sus apartados, el único defecto aparente está en su excesivamente ajustada jugabilidad

Capcom se estrenó con buen pie en el sector recreativo con su primer juego de lucha 3D, «Star Gladiator», que retoma para intentar el mismo éxito en el ámbito doméstico.
«Star Gladiator» no se puede considerar, pues, nuevo. Ni siquiera si lo miramos sólo desde el punto de vista de las máquinas "caseras", pero hay que reconocerle méritos en abundancia. Y, casi todos, técnicos.
Posee unas animaciones dignas de admiración, que ofrecen una naturalidad y suavidad sorprendentes, así como cierta espectacularidad añadida que se puede enfocar desde dos vertientes. Por un lado, algunos efectos visuales muy trabajados –los mismos que en la recreativa, pero no por ello menos eficaces–. Por otro, el propio atractivo que suele adornar a los arcades que utilizan personajes armados.
En cuanto a opciones, no se puede decir que se quede justito, aunque poca innovación parece que ya queda en este campo, a tenor de los últimos ejemplos que nos vamos encontrando.

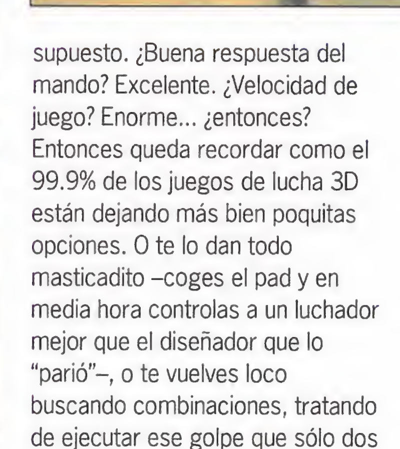
79

Sin embargo, peca de un ¿defecto? Su jugabilidad es más que justa. ¿Movimientos especiales? Por supuesto. ¿Buena respuesta del mando? Excelente. ¿Velocidad de juego? Enorme... ¿entonces? Entonces queda recordar como el 99.9% de los juegos de lucha 3D están dejando más bien poquitas opciones. O te lo dan todo masticadito –coges el pad y en media hora controlas a un luchador mejor que el diseñador que lo "parió"–, o te vuelves loco buscando combinaciones, tratando de ejecutar ese golpe que sólo dos afortunados mortales han conseguido realizar. «Star Gladiator» está en el primer grupo. Si esta versión hubiera sido contemporánea de la recreativa, no se le podría poner casi ningún pero. Hoy, se nos queda algo flojo. Así y todo, hay que reconocerlo como bastante divertido y atractivo visualmente, tanto como adictivo. La pregunta es la de siempre. ¿Hasta aquí hemos llegado?

F.D.L.









SEGA y SEGA RALLY son dos marcas registradas de SEGA ENTERPRISES,LTD.

MANIACOS DEL CALABOZO

Es una lástima que en nuestro humilde foro carezcamos de televisión y de reloj, pues tal ausencia va a impedirnos constatar la llegada de un nuevo año. En todo caso, nuestras múltiples responsabilidades no van a conseguir aislarnos de tan inusitado hecho, que, por cierto, sólo ocurre una vez al año.

No obstante, habrá al final de la reunión tiempo y momento más propicio para transmitirnos los usuales parabienes. No nos distraigamos ahora del cometido que nos ha reunido, pues el trabajo se acumula, cual nieve en invierno, en la puerta.

Si hace un mes poníamos en nuestro tablón de anuncios el cartel de "Se precisa aventurero..." para el juego «Daggerfall», en éste aparece otro a su lado. El JDR objetivo de la oferta es, ni más ni menos, «Wizardry Gold», de la saga bautizada con la primera de las palabras. No sé qué os puedo decir de este representante clásico. Sólo se me ocurre esto: os dejo salir a comprarlo a todos los que aún no lo tengáis.

¿Ya lo tenéis todos? Os digo que quien no juegue a «Wizardry Gold» se va a quedar más colgado que, vaya, que... bueno, ahora no se me ocurre nada. Pero se va a quedar colgado.

Y, para no perder las buenas costumbres, el clásico repasillo de aventuras disponibles: «Dungeon Master II», «StoneKeep», «Anvil of Dawn», «Thunderscape», «Entomorph», «Druid» y «Daggerfall». Perdonad que esta vez no tenga ganas de adornar la lista con mis jugosos comentarios habituales.

OTROS MANIACOS

Abre la sesión Oier Oreitia, de Vitoria (Álava), para hablar de **«Dungeon Master II: Legend of Skullkeep»**. Por supuesto, no es una charla aséptica, por el mero placer de conversar, si no que va muy directo al grano, o sea, a sus problemas. Nada más entrar a la fortaleza, encontramos una sala con agujeros en cuya parte inferior hay una serie de gusanos venenosos. Pregunta Oier qué hay que hacer para atravesar esta zona. En realidad, no hay nada que atravesar: esta sala está simplemente para que desciendas al sótano, cojas los objetos allí depositados y, si hay suertecilla, te despaches a los bichos. Ya en el primer piso, tras deshacerse de los monjes del tridente, con el cual espero por tu bien que te hayas hecho, nos encontramos con un largo pasillo protegido por ojos cibernéticos que no tendrán ningún inconveniente en que no consigamos atravesarlo. La solución es, como apunta Oier, desmontarlos, para lo que hay que hallar la estancia que hay detrás de cada uno, abrir su placa trasera y cogerlos. Lo que ocurre es que Oier, habiendo sido capaz de desmontar los tres primeros, no encuentra por dónde echarle mano al cuarto. Muy bien, que para eso estamos. ¿Recuerdas la posición desde la que desmontas el primer ojo? Vuelve a ella y explora bien sus paredes y las cercanas: la del norte se puede abrir dándote el deseado acceso al cuarto ojo.

Los seis puntos del mes los dedica Oier al JDR que tanto quebradero le ha dado. Por cierto, Oier nos envía un espléndido dibujo, con el que quiere dejar constancia de "no sólo me paso el día jugando al ordenador". La verdad es que el dibujo está bien hecho, pero no consigo identificar qué representa. Claro que, como dijo Ortega y Gasset, el arte es lo contrario de realista.

Del siguiente maníaco también podemos decir que es un verdadero artista. Ahí es nada la carta que nos manda. Nos la remite el bibliotecario de la Universidad de Miskatonic, de Rhode Island, y está protegida con un sobre, dada la gran antigüedad y estado de deterioro en que se encuentra. Redactada en castellano antiguo, esta maravilla es obra de Román Goicoechea, de Alcalá de Henares (Madrid).

Os leo algún fragmento escogido: "Haviendo tomado posada en la muy ilustre ciudat de Monitor, los alguaciles y justicias de aquesta fermosa villa e corte nos dan trato de marranos y estranjeros por no haver fecho la prueba del coraje". Todo esto para proponer una

CALABOZO Lista

Cambios menores saludan al nuevo año en nuestra lista. Permanecen tres desde la anterior, al tiempo que «Ultima VIII» y «The Serpent Isle» toman el relevo de la saga, de la que abandona nuestra lista «Ultima VII». Escala un par de posiciones «StoneKeep» y se mantiene en su posición el excelente «Anvil of Dawn». Y, por supuesto, como primero se mantiene el indiscutible «Lands of Lore», cuyo poder no sólo no remite sino que se incrementa cada mes. ¿Conseguirá «Wizardry Gold» arrebatar ese trono? Si este juego no puede, corremos el riesgo de pasar otro año en manos de la maravilla de Westwood.

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL

1• Lands of Lore
2• Ultima VIII: Pagan
3• StoneKeep
4• Anvil of Dawn
5• Ultima VII: The Serpent Isle





Nota **importante**

Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes
28700 MADRID.
No olvidéis indicar en el sobre **MANIACOS DEL CALABOZO**.
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
maniacos.micromania@hobbypress.es

pregunta sobre **«Ultima VII: The Serpent Isle»**, pregunta ya respondida en numerosas ocasiones sobre qué hay que hacer para terminar la citada prueba del coraje.

Únicamente la calidad del trabajo desarrollado para exponer la pregunta la hacen acreedora de mi atención; en nuestra reunión de agosto se respondió a Rodrigo Camaño la misma pregunta: una vez con la garra ensangrentada has de usarla en las cenizas para que te aparezca tu animal totémico y te le cepilles. Como novedad sobre los datos de entonces, añadiré que la llave para salir de la cueva está en la piel del lobo –¿no la habrás vendido antes de cazarlo? ¡Ah!, eso sólo puede pasar con la del oso–.

Tiempo ahora para **«Anvil of Dawn»**, del que tratará Francisco Javier Insa, de Orihuela (Alicante). Fran es un maniaco versado en leyes –estudia derecho– y tiene a sus espaldas un buen número de JDRs: «Elvira II», «Lands of Lore», «Waxworks», «Pagan», «Eye of the Beholder»... No obstante, este bagaje no ha sido suficiente para ser capaz de encontrar al Black Gnarl. Sabe que se encuentra en la Montaña de Fuego, pero no cómo llegar allí. Lo ha intentando a través de la planicie de los juncos, con resultado lógicamente infructuoso. El camino correcto es a través de la Fortaleza del Mal –Evil Stronghold–. Para llegar a tan inhóspito refugio has de invocar a los caballos infernales, usando el silbato de las llamadas ardientes en lo alto del Pedestal. Si ahora me preguntas cómo llegar aquí, sólo se me ocurre decirte que habrás de estar de barro hasta el cuello. Y a buen entendedor... Todos y cada uno de los puntos de Javier pasan a engrosar la cuenta de éste.

Abrimos ahora fuego con **«StoneKeep»**. Pero vamos poco a poco, comenzando por Tony Blas, de Cerdañola (Barcelona). Su problema trata de la famosa tabla de los dieciseis símbolos que hay en el primer nivel de la Torre Oscura y que, al parecer, abre la puerta al oeste de la misma. La buena noticia es que no hace falta para concluir la aventura resolver tal acertijo. No obstante, si sigues teniendo interés te diré que en la Madriguera de los Enanos Oscuros encontrarás un pergamino con la solución. Y como quiera que no está nada clara he optado por darte la clave; empezando a contar por la izquierda, los botones que has de pulsar son: en la primera fila, los dos primeros; en la segunda, el último; en la tercera, el primero y, en la cuarta, los dos últimos.

Pregunta Tony si aparecerá algún día la tercera parte de «El Señor de los Anillos». Personalmente soy pesimista al respecto. Pregunta cuándo aparecerá «Ultima IX», a lo que la respuesta es mejor: está previsto en primavera del próximo año, claro que del dicho al hecho... Finalmente, los puntos: tres para «StoneKeep», dos para «Pagan» y el último para «Anvil of Dawn».

Tiene mal gusto el muchacho.

Acabada la precedente intervención coge el relevo Mª Carmen Plaza, de Madrid, para seguir con el mismo juego. Y no va a dejar títere con cabeza, pues pregunta casi todo lo preguntable. Centrémonos en las incógnitas aún no respondidas.

Vamos primero al reino de las Hadas; parece que Mª Carmen se ha dejado sin conocer a la reina. Para abrir las lanzas que dan acceso a su corte necesitas la llave de oro y la de plata, que te darán las hadas Giggle y Surly a cambio de cierto presente, que ellas mismas te solicitarán. Una vez en la corte encontrarás dónde invocar a la citada reina. El mecanismo de tres piezas que construye Dombur es una rudimentaria metralleta que, cargada de piedras, te resultará muy práctica contra enemigos lejanos, como los copos de nieve hostiles de la Cueva del Hielo. El triángulo que te da Wahooka a cambio de tres calaveras es la llave de un cofre situado en las alcantarillas. Respecto a la cabeza gigante que hay al norte del templo de los Throggs, por fin tenemos una respuesta. Únicamente sirve para recargar las varitas de magia. Espero que con todas estas respuestas Mª Carmen haya quedado ligeramente satisfecha. Ya continuaremos con las restantes en otra ocasión.

Pues es momento ya de interrumpir nuestra reunión para felicitarnos todos el nuevo año, que seguro que deparará numerosos momentos de aventura y autorrealización personal, aún a costa de las vidas de muchos monstruos. Y lo que seguro que se mantiene fijo en este nuevo año es que, lo adivináis, habrá el próximo mes, más.

Ferhergón

Patas arriba

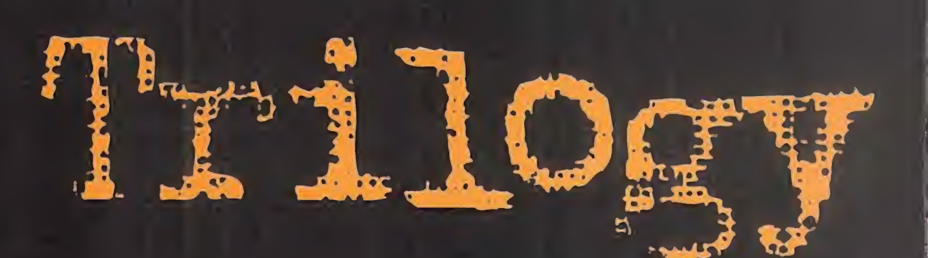
SIN PERDÓN

Les teníamos ganas. Todos tenemos en nuestro particular curriculum de matones informáticos a demonios, berserkers, terminators, ogros, caballeros, y cientos de miembros de otras razas más, pero faltaba la criatura suprema del odio irrefrenable hacia el ser humano, el Alien. Empezó siendo un simple octavo pasajero, luego fueron miles y finalmente volvió a ser una única criatura mutante, en una demostración de su extraordinaria capacidad biológica para sobrevivir. Después de ver las grandiosas películas de Ridley Scott, James Cameron y David Fincher, nos entraban unas insoportables ganas de emular a la teniente Ripley, sobre todo teniendo en cuenta la abundancia en todos los filmes de planos subjetivos para aumentar el dramatismo. Teníamos que recurrir al «Doom» o a sus semejantes para vaciar nuestra cólera hacia el ser creado por H.R Giger, pero ahora por fin podremos formar parte de la lucha del hombre contra una raza tan fascinante y admirable como agresiva y despiadada.

«Alien Trilogy» era el arcade doomniano que todos los fanáticos de la serie Alien estábamos esperando. La pavorosa colonia humana en «Aliens», la impresionante nave extraterrestre de «Alien, el Octavo Pasajero» y la prisión donde el felino y casi indestructible alien mutante de «Alien 3» hacía de las suyas, son algunos de los inolvidables lugares de la ficción cinematográfica que ahora podremos ver en las pantallas de nuestros monitores en primera persona. Como el juego ha sido producido por la misma compañía que realizó las películas, la Fox, os podréis imaginar que el grado de verosimilitud de los escenarios, decorados, naves, armas, vehículos y personajes es del cien por cien.

Pero si a la teniente Ripley el exterminio de la raza Alien le costó la vida, no tiene por qué ocurrirnos lo mismo a nosotros, habida cuenta de que, después de ver cientos de veces las películas, ya tenemos mucha experiencia, y además os ofrecemos una guía con consejos, descripción de armamento, equipo logístico, artículos de ayuda, y detallados mapas de los 8 niveles más difíciles con la narración de la mejor forma de atravesarlos.

Alien Trilogy



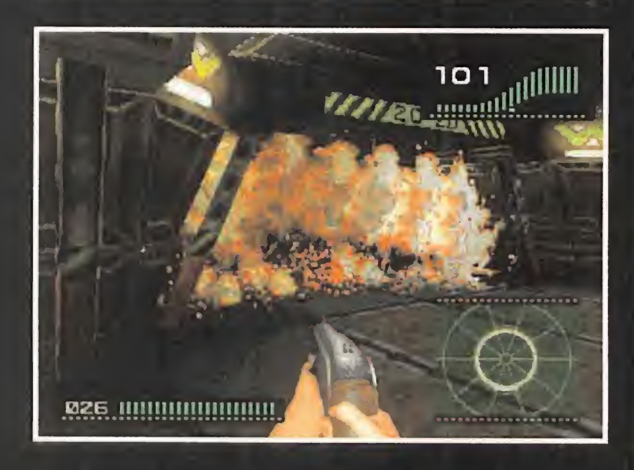


Consejos para el apocalipsis ALIEN

Seguro que la gran mayoría sois ya boinas verdes en los arcades con perspectiva subjetiva y estaréis pensando que este es uno más, y por lo tanto podréis aplicar vuestro propio estilo y los truquillos que habéis aprendido durante tantas batallas. Pues desde luego no os vendrá nada mal toda esa experiencia, pero la peculiar naturaleza de los aliens unida a lo oscuro, estrecho y retorcido de los escenarios, crean ciertas connotaciones especiales que pueden combatirse con estas 10 reglas de oro.







1 Como los aliens no tienen armas, siempre tratarán de acorralaros contra la pared o encerraros en una esquina para que seáis presa fácil de su descomunal boca retráctil, garras y uñas. Además, no es buena idea dispararles cuando los tengáis justo encima por esa indiscutible razón que es la sangre ácida. Por lo tanto, centraros siempre en pasillos y salas, y si tratan de empujaros contra la pared, corred en dirección contraria, daros la vuelta y disparar sin parar de moveros marcha atrás.

2 Las baterías son indispensables para poder activar el panel de control de salida; no dejéis de vigilar su nivel y si se agotan ponerlo el primero de la lista en la búsqueda de objetos. Resulta frustrante llegar al final con el mínimo de fuerzas y munición y tener que dar marcha atrás y volver a la boca del lobo a por una batería.

3 No os dejéis sala sin explorar y fijaros en los decorados, porque no sólo adornan, también ocultan elementos claves. Y, por supuesto, ni un sólo cajón debe quedar sin abrir; en los niveles en los que hay que coger todas las tarjetas de identificación os puede costar un disgusto haber dejado alguno sin examinar.

4 El primer objeto a encontrar debe ser siempre el auto-mapa, porque además no suele estar muy lejos del comienzo. Lo enrevesado de los niveles os puede llevar a la locura si no contáis con este útil elemento.

5 Al final de algunos niveles hay fases de bonus para recolectar armas, proyectiles y otras ayudas, pero disponemos de poco tiempo y si no regresáis al punto de partida no os habrá servido de nada.

6 Nunca dejéis escapar a las crías o face huggers; generalmente nada más salir de los huevos huyen. Perseguirlas hasta la muerte usando el rastreador de movimiento, porque si escapan se ocultarán en grietas o detrás de cajas y saltarán sobre vosotros cuando sea tarde.

7 Aprovecha las barricadas de barriles de combustible para destrozar a los enemigos, pero cuidado porque la onda expansiva es bastante grande y te pueden dar de tu propia medicina.

8 Este no es un arcade sólo de correr y disparar, ya que los aliens y las crías suelen camuflarse en huecos falsos, tras los muros, en grietas, en el techo, y decenas más de inesperados escondites. Lo mejor es avanzar con prudencia y mirando con cien ojos para evitarse sorpresas mortales.

9 No hay que ser impetuoso con los paneles de control, ascensores y mecanismos. Algunos botones, lejos de ayudar, lanzan auténticas hordas salvajes contra nosotros.

10 Los enemigos humanos son más vulnerables a los disparos que los aliens, pero a su favor cuentan con toda clase de armas devastadoras. Es muy importante no quedarse quieto mientras disparáis o nos encañonarán con facilidad y no tardaremos en caer.

Observa
y échate a temblar

Eso dirían los inhumanos directores de la compañía que quiere asegurar la supervivencia de la raza alien para usarla con fines militares. Pero por muy valientes que seáis, es el momento de asustarse y experimentar un miedo natural. Sí, tenéis que aterrorizaros, sólo el pavor provocará esa inyección de adrenalina que necesitaréis para acabar con todas estas bestias, grupo en el que quedan incluidos los hombres de la compañía, claro está. Aquí tenéis cuáles son las características y puntos débiles de estos malos bichos.



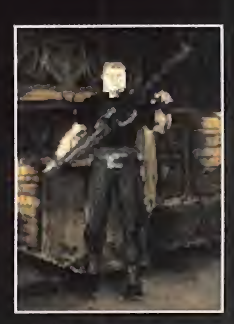
GUERRERO

Es el poblador principal de la colonia y el más fácil de matar a pesar de su envergadura. Es lento pero bastante listo para encontrar sitios donde camuflarse debido a que el tono oscuro de su piel le permite confundirse con las paredes.



PERROS EXTRATERRESTRES

Una compleja mutación para adaptarse al entorno a provocado una disminución del tamaño en los jóvenes, pero que finalmente se traduce en una descomunal talla en los viejos. Además, son mucho más rápidos y han desarrollado una corteza cutánea capaz de resistir decenas de impactos.



ROBOTS DE LA COMPAÑÍA.

Terminator en el amplio sentido de la palabra. Sin ningún rasgo de sentimientos, lucharán hasta la muerte por aniquilaros con una ametralladora tan brutal que en un par de segundos puede mandaros al otro barrio.



FACE HUGGER

Más conocidas como crías-araña. Su rapidez y diminuto tamaño las convierte en un blanco difícil, pero por suerte bastan un par de disparos con la 9 mm para acabar con ellas. Las que salen de los huevos huyen y se esconden en grietas y techos para saltar sobre nosotros y aferrarse a nuestro cuello para inocularnos su impío ADN.



REINA

Una imagen vale más que mil palabras. La admirásteis en todo su esplendor en «Aliens» y aquí tenéis su fiel modelo, es decir, movimientos fulgurantes, cola mortal, piel acorazada y una agresividad propia de toda madre que defiende a sus crías.



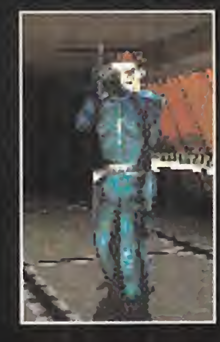
ENTRENADOR ALIENÍGENA

Su mayor dificultad radica en una armadura propia de la edad medieval pero actualizada con los avances de la época. Por suerte no son muy listos y el resplandeciente blanco de sus trajes los hace fácilmente distinguibles.



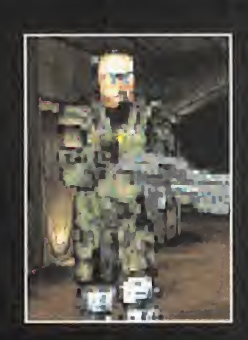
CHEST BURSTER

No es una criatura muy peligrosa si conoces sus vigorosos saltos y te anticipas a sus movimientos. Como en el caso de las crías, su diminuto tamaño es el hándicap a superar, y además estos si tienen una resistencia nada acorde con su talla.



GUARDIA DE SEGURIDAD

Estos deben ser unos pobres empleaduchos, porque tanto por su exiguo armamento como por la ausencia de chaleco anti-balas son los enemigos más fáciles de abatir. Lástima que no sean muy habituales.



SOLDADOS DE LA COMPAÑÍA

Tan estúpidos como todos sus compañeros, el rifle de pulsos es el único obstáculo que presentan.

MAPAS: Es aconsejable que respetéis la numeración de estos mapas en el orden de exploración para evitaros llegar a zonas en principio inaccesibles u otras de escasa importancia, porque el recorrido no es ni mucho menos lineal. Todas las puertas que veáis con franjas amarillas están ocultas o pueden derribarse usando la artillería.

NIVEL 4 - EL LABORATORIO MÉDICO

Hay pocos lugares en la colonia tan importantes como éste. Toda el área ha sido infectada y las antaño incubadoras humanas del departamento de biología sirven ahora para la procreación alienígena. Y lo peor de todo es que la compañía los protege tan celosamente como los guerreros alien con lo que además nos las tendremos que ver con los guardias de seguridad. El objetivo primordial es limpiar la zona y recoger todas las tarjetas de identificación, por lo que es esencial examinar todas las salas a fondo, desde los armarios a las incubadoras de la zona biológica (7, 8, 9) pasando por los indescriptibles criotubos de la sala 4.

En el pasillo lateral que conduce a esta última, varias crías saldrán de las grietas de la pared y los guerreros os esperan ocultos en las falsas esquinas, sin olvidar los molestos chest bursters, pequeños pero rápidos saltinbanquis muy difíciles de alcanzar si no es con un arma ametralladora. En el primer pasillo de la izquierda hay una sala oculta (10) repleta de armamento y ayudas a la que sólo podréis acceder cuando tengáis todas las fichas de identificación y hayáis activado todos los terminales de control y accesos de puertas.

NIVEL 7 - LA GUARIDA DE LA REINA

Nos acercamos a la podedumbre alien en todo su esplendor, y en esta inmensa galería de corredores y salas que nos llevan hasta la primera reina, deberemos librar de su sufrimiento a los colonos ya preñados y recoger sus tarjetas de identificación. Como podéis observar en el mapa, la mayoría de las salas están protegidas por falsos muros que caerán con unos cuantos disparos. Lo primero es activar los paneles de la sala 3.

En el resto de las salas deberemos proseguir nuestra triste y piadosa labor con las decenas de colonos que cuelgan de las paredes hasta llegar a la cumbre del horror en la sala 13, donde cientos de huevos esperan eclosionar. Darle caña al lanzallamas.

En la recóndita habitación 17, es importante recoger la batería para usarla en el panel de salida (18). La oscuridad de todo este nivel es sin duda nuestro peor enemigo, por lo que tener una linterna no vendrá nada mal. Además, los guerreros saltan desde el techo justo cuando pasamos por debajo, por lo que es muy recomendable avanzar lentamente fijándonos en todo el escenario, porque algunos colonos contaminados están bien escondidos y es necesario matar a todos para cumplir con éxito la misión.



BARRILES | CAJONES | TAQUILLAS
ITEMS | PANEL DE CONTROL | ASCENSORES
ENEMIGOS | MUROS PARA ROMPER | ÁCIDO

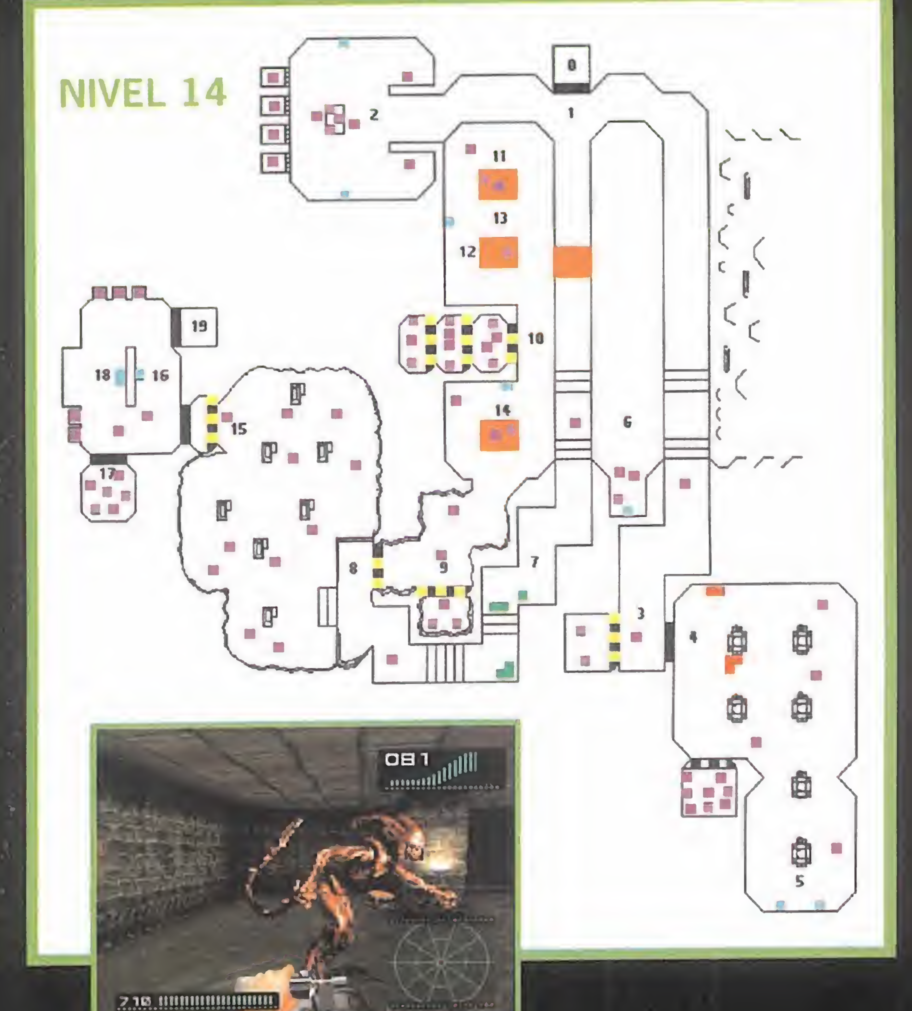
NIVEL 12

NIVEL 12 - ESTACIÓN DE GAS

Este es uno de los niveles más extensos y agotadores por la enorme cantidad de pasillos, salas y ascensores. Ante la inactividad en esta zona, hay numerosas tuberías rotas con escapes de gas inflamable; hay que cerrar los surtidores para evitar que toda la colonia salte por los aires. Por eso os recomendamos que sigáis atentamente el mapa para no dejar un sólo panel de control sin activar. Recoger el auto-mapa de la sala 3, os facilitará bastante las cosas ante la vastedad y complejidad de esta zona.

La primera parte complicada es el túnel de ascensores que nos dará acceso al resto del nivel. Es imprescindible seguir la numeración del mapa en la exploración para evitar tener que pasar varias veces por el mismo sitio. También son multitud los muros falsos, algunos ocultos tras barreras de toneles que al ser destruidos derribarán la pared. Si andáis escasos de energía, en la sala 10 hay una batería. En la sala 17 se encuentra el panel que abre la salida, y en la 20 el último cierre del gas. Entre ambas, en la 18, unos cuantos huevos alien para vuestra barbacoa y botiquines para recuperar fuerzas. Los enemigos son primordialmente soldados de la compañía, mucho menos silenciosos y ocultos que los aliens, pero por contra estos disparan con endiablada puntería.

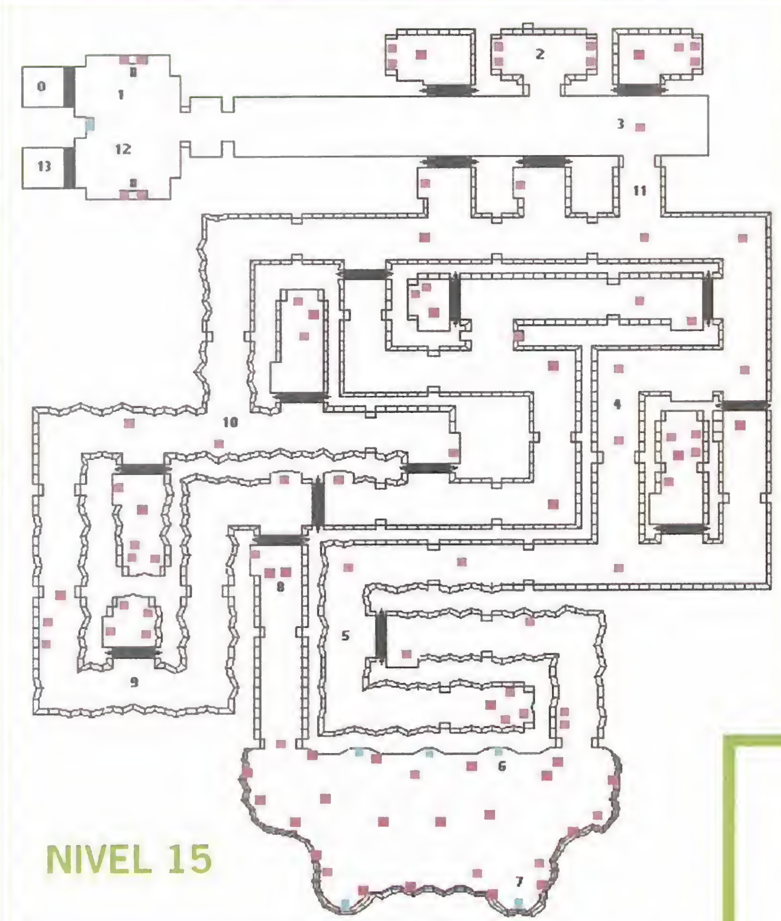




NIVEL 14 - CONTROL DE VAPOR

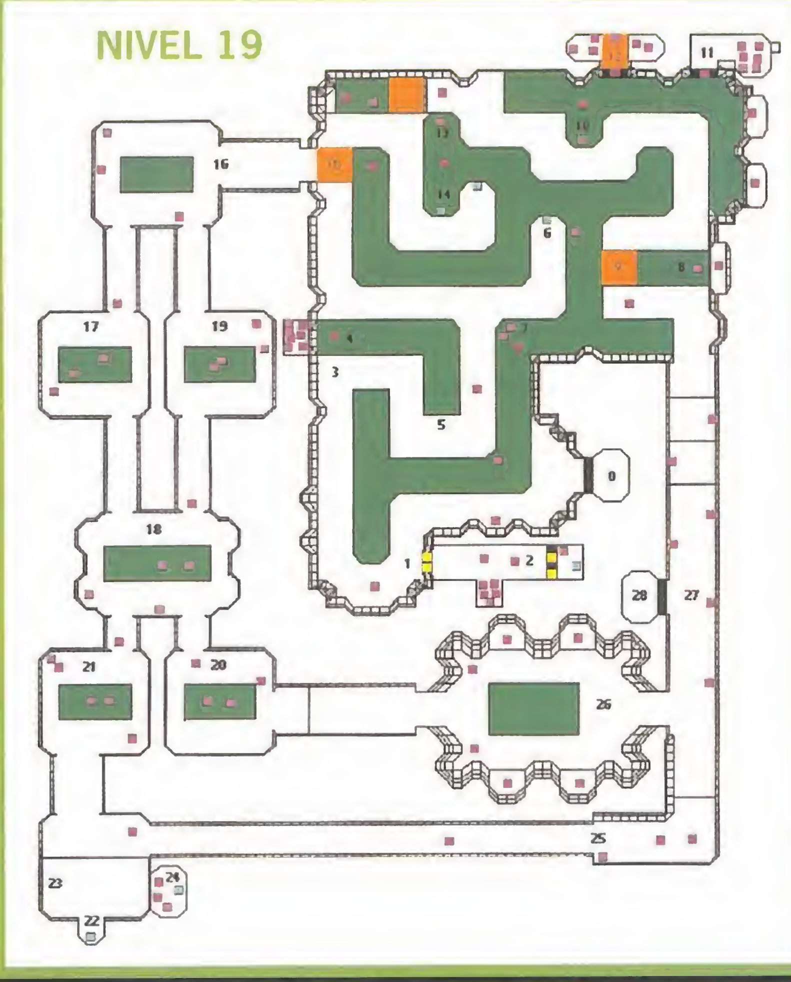
Se le puede aplicar la misma leyenda que al anterior, con la salvedad de que aquí los paneles desactivan las salidas de vapor para que los marines puedan entrar sin peligro. Por supuesto, no hay que dejar ni uno. Ya en la entrada nos esperan perros viejos y robots de la compañía. En la primera sala a la derecha, la número 2, está el mapa y una batería, pero al recoger ésta se abrirán las celdas y cuatro aliens se os vendrán encima. En la sala 3, oculta tras un muro falso, hay algunas cargas que os vendrán muy bien para afrontar a la de enfrente, repleta de aliens, pero esencial tanto por los paneles del fondo como por la pequeña habitación de munición (4).

En el foso situado a la izquierda de la salida hay botiquines. Hay que correr para coger el escensor, porque la acción del botón de encendido dura muy poco. En el pasillo central (7) es necesario coger la batería. La cantidad de perros viejos, robots y crías empieza a ser insufrible, pero tras el muro falso de la sala 9 hay un rifle de pulsos casi esencial para salir con vida. En la parte final la luz es tan tènue que se hacen imprescindibles las gafas de visión nocturna que encontraréis en la sala 12. El resto, aniquilar y activar paneles.



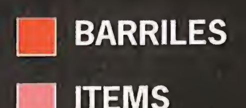
NIVEL 15 - LOS PERROS XENOMORFOS

La particularidad de este nivel reside en que la mayor parte de las puertas están cerradas y sólo se activan con determinados paneles, por lo que hay que ir pulsando en los correctos para poder avanzar y no quedarnos atrapados. Encontramos una tranquilidad algo extraña porque hay muy pocos aliens, aunque por desgracia son perros viejos, y a estas alturas ya sabréis lo que cuesta liquidarlos. Todos los paneles de apertura de puertas están en la sala 6. No pulséis los de la parte superior, abrirán zonas innecesarias –aunque con ayudas– infestadas de xenomorfos; sólo si estáis a tope de fuerza y con armamento pesado y recargado os aconsejamos activar estos paneles. Los dos de la parte inferior abren las puertas del camino de salida. Al final del pasillo (8) se encuentra la bateria que necesitaréis para activar el panel de salida de nivel. Las zonas de estructura alien son muy oscuras, por lo que tendréis que activar las gafas de visión nocturna que podréis encontrar encima de una mesa en la sala inicial. En las casi infinitas cajas os podréis surtir de armaduras y municiones, y como el siguiente nivel es la arena de la reina y no hay fase de bonus intermedia, recolectar todo lo que podáis y no escapéis hasta no haber dejado ni una sola caja sin abrir.

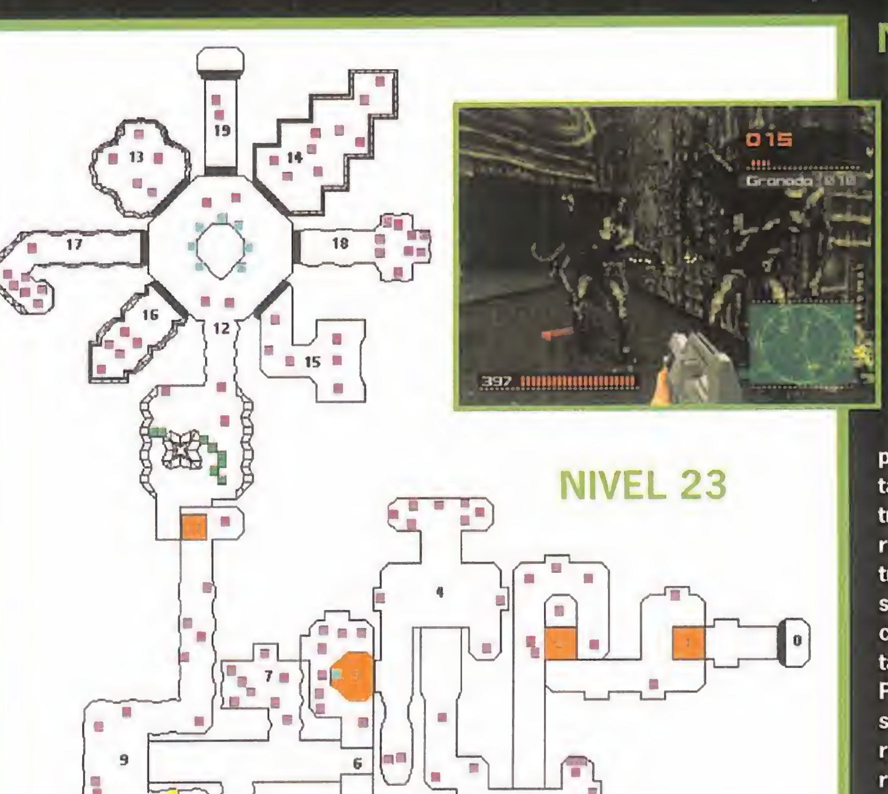


NIVEL 19 - DRAGONES Y MAZMORRAS

Sin duda el nivel más difícil de juego. Y eso que el objetivo es de lo más simple; aniquilación de todos los perros viejos del nivel. La mitad de la superficie está ocupada por tanques de ácido y para poder entran en ellos las botas protectoras de la sala 2 son indispensables. Ahora ya podréis saltar al ácido y recoger el botiquín y la armadura de la posición 4. Regresa a piso firme y al final a la derecha hay un panel a activar (6). De nuevo hay que volver al ácido, pero como es posible que las botas anteriores ya estén desgastadas, entra por la posición 7, en la que encontrarás un nuevo par.
Como nos esperan los temibles perros viejos, agenciaros el rifle de pulsos en la sala 11. Aún nos quedan más caminatas por el ácido, así que saltar por la posición 13 para calzaros botas protectoras en perfecto estado. El panel de control 14 abre las puertas de acceso a la guarida de los perros. Para coger el ascensor deberéis correr a tope porque se activa durante poco tiempo y hay un buen trecho entre el interruptor –sobre la plataforma, a la derecha de 14– y el elevador. A partir de la posición 16 empieza la batalla contra los aliens y si tenéis la suerte de tener botas, en las piscinas de ácido encontraréis grandes ayudas. Recordad que hay que matar a todos los perros, por lo que tendréis que observar el radar de movimiento y perseguirlos hasta la destrucción total.
Por último, activar el panel de la posición 22, recoger la armadura en 25 y ya podréis salir de un nivel tan fantástico como violento.

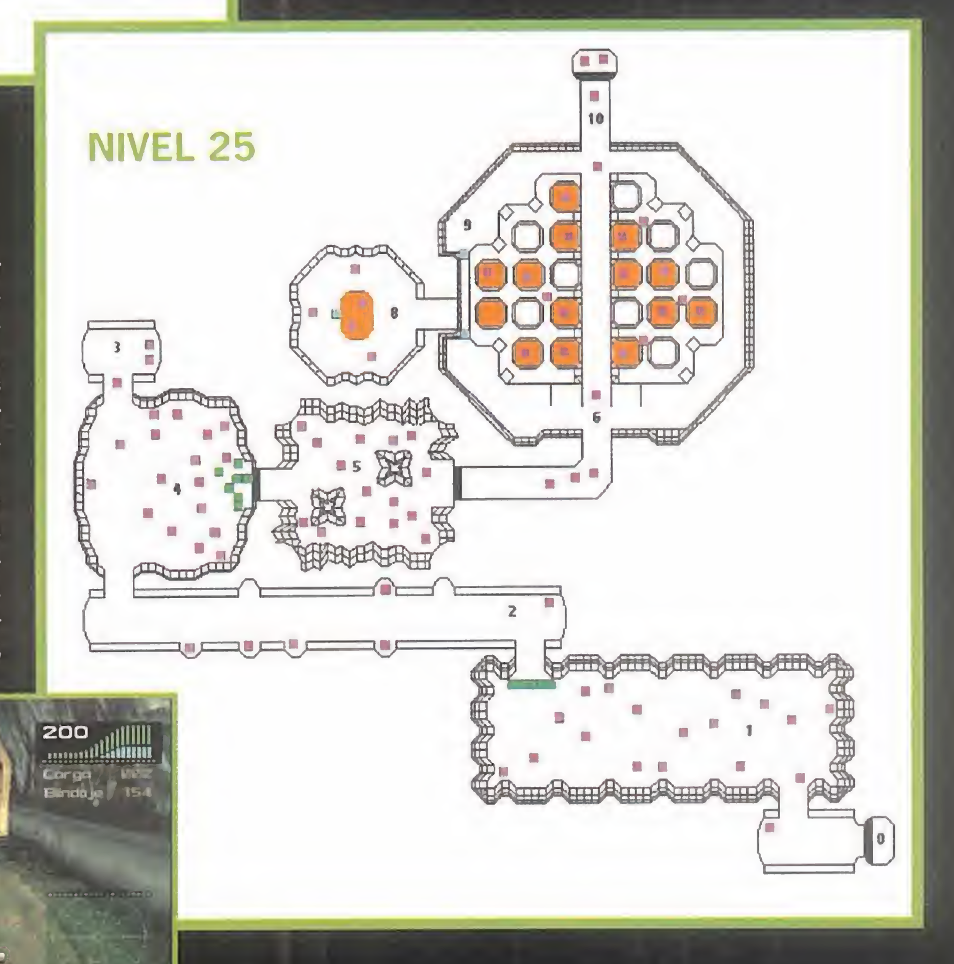


- BARRILES
- ITEMS
- ENEMIGOS
- CAJONES
- PANEL DE CONTROL
- MUROS PARA ROMPER
- TAQUILLAS
- ASCENSORES
- ÁCIDO



NIVEL 23 - LOS SINTÉTICOS

La compañía ha ocupado la zona con decenas de sintéticos que hay que eliminar para dejar paso libre a las tropas. No hay que tener piedad; deberán caer todos. Pero lo peor es que este nivel es uno de los más poblados en cuanto a número de guerreros alien. Salen por todas partes, por lo que hacerse con las granadas situadas tras el ascensor 2 es cuestión de vida o muerte. A partir de ahora todo son ascensores, rampas y estrechos pasadizos donde sólo vuestra habilidad en el combate os mantendrá de una pieza. No olvidéis matar a todos los robots; como no suelen ser de los que escapan no tendréis que perseguirlos. En el pequeño recoveco de la posición 8 hay más granadas para garantizar unas mínimas posibilidades de sobrevivir a la etapa final del nivel, que aumentan un poco más gracias a las cargas sísmicas que obtendréis tras desintegrar a los sintéticos de la posición 11. Os encontraréis frente a una barrera de ácido, atravesarla corriendo y entraréis en la sala de control de la nave alienígena. En una gran sala octogonal se encuentran siete paneles de control de distintos colores. Accionarlos a la vez os supondrá la muerte casi instantánea ante la avalancha de aliens que surgirán hasta del suelo. Por eso os proponemos el siguiente orden: rojo para acceder a la sala 13 y coger cargas, turquesa para eliminar a cuatro guerreros, verde, azul, violeta, amarillo todos estos liberarán más guerreros, pero al menos podréis ir luchando contra ellos grupo por grupo, y finalmente el azul dorado abrirá la salida del nivel.



NIVEL 25 - NIDO DE CRÍAS

Por fin llegamos al nivel más esperado, tendréis que formar un holocausto de huevos aliens, exterminarlos a todos, hacerlos explotar y reventar todo su asqueroso fluido por las paredes. Sala tras sala, se os quedarán cortas todas las armas, cientos de crías y guerreros defenderán hasta la muerte a sus malditas semillas. Lo normal es que no soltéis el gatillo y por eso deberéis vigilar la cantidad de munición, aunque en todas las salas-nido podréis reponer balas y proyectiles.

Es necesario destruir todos los huevos, por lo que antes de abandonar una sala, fijaros en que todos estén convertidos en pulpa, recomendación especialmente importante en la sala principal, la 6, donde están repartidos en celdas de calor. Tenéis que pisar cada una de las 22 celdas para activar un ascensor que os llevará hasta una sala inferior, la 8. Finalmente, los paneles de control os abrirán la puerta de salida que sólo deberéis atravesar tras una última inspección al nivel para comprobar que no queda ningún huevo. También hay que vigilar el radar de movimiento; una sola cría pululando por ahí significaría el fracaso total.

Patas arriba

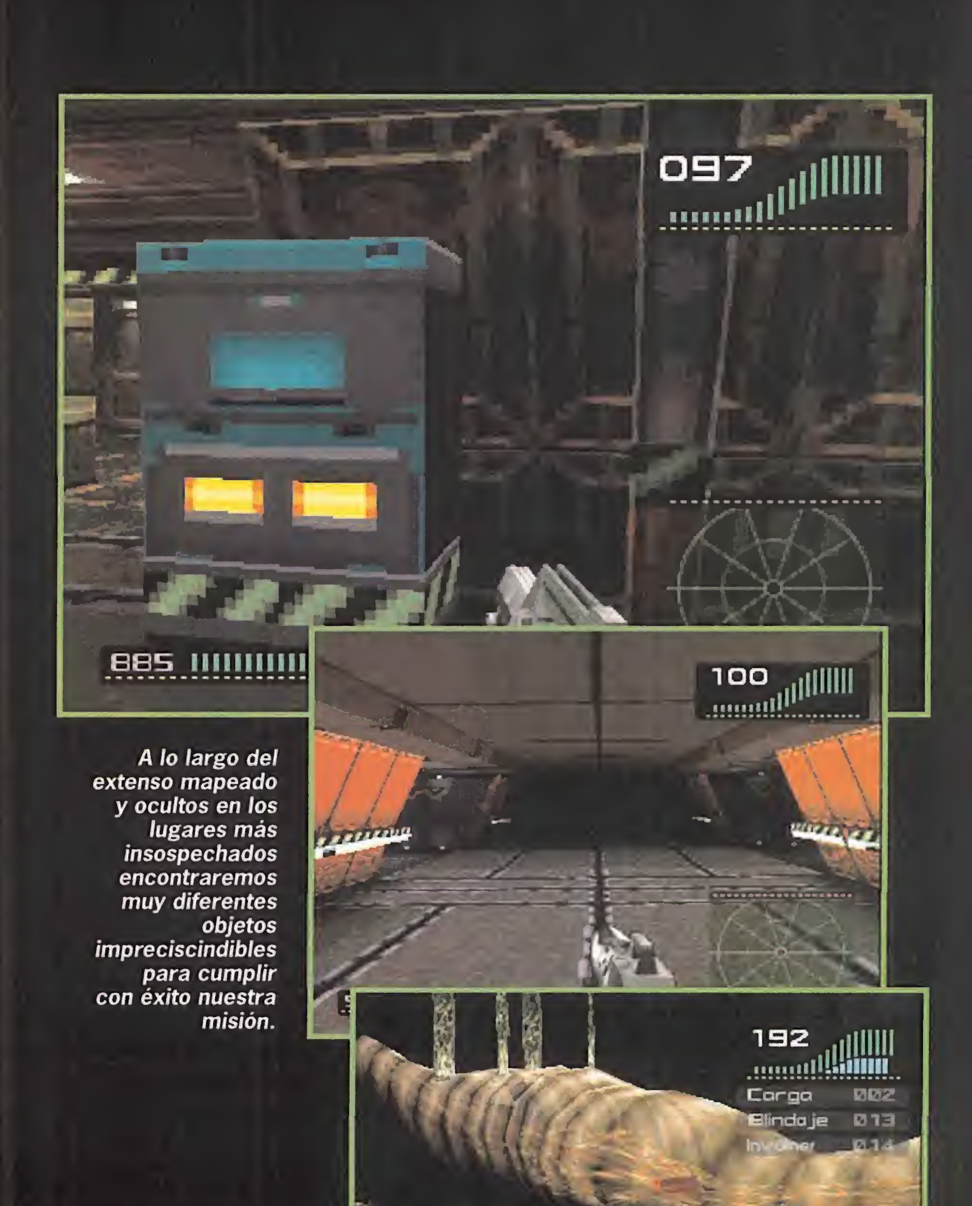
Equipo
de supervivencia



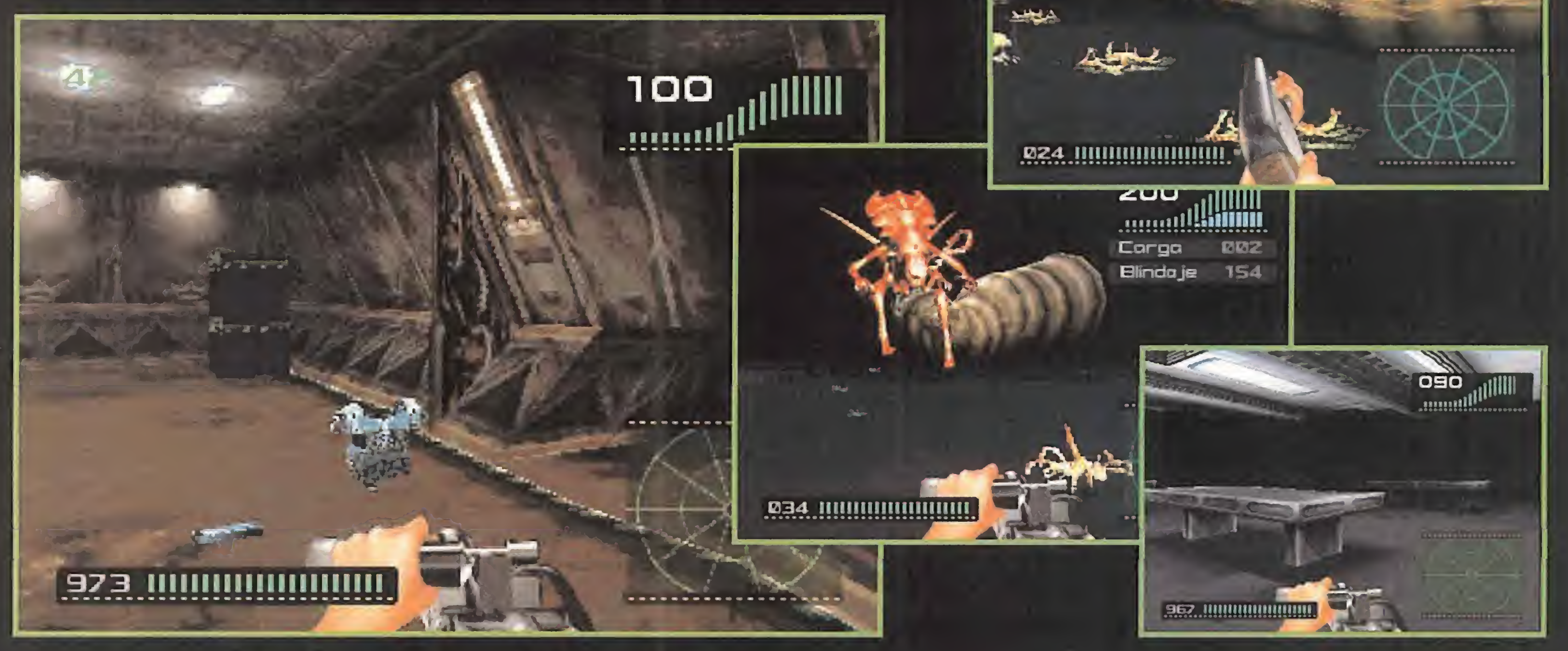




Todo lo que hay aquí, el trazador de mapas, baterías y gafas de visión nocturna, son sólo una pequeña parte de esas siempre impagables ayudas que obtendremos por explorar todas las salas y meternos en grandes berenjenales. Tanto el mapa como las baterías son imprescindibles, y las lámparas portátiles, gafas de visión nocturna, botas de seguridad, chalecos antiácidos, trajes protectores, inyecciones de adrenalina, botiquines, parches dermatológicos y cofres de invulnerabilidad temporal son elementos que aquí alcanzan el valor del oro.



A lo largo del extenso mapeado y ocultos en los lugares más insospechados encontraremos muy diferentes objetos impreciscindibles para cumplir con éxito nuestra misión.





"LA VISIÓN"

¿Vuelta a casa? (capítulo final)

Estabas tendido en una especie de camilla y, sobre tu frente, tenías colocado un extraño artilugio electrónico con forma de anillo, que la rodeaba. –No te esfuerces en hablar. Estás bajo los efectos de la "crioanestesia" del área sensorial de tu cerebro. No debes preocuparte por nada–, dijo ella con tono tranquilizador. –Hace aproximadamente hora y media que regresaste del Edificio del Gobierno. Bueno, la verdad es que nosotros te sacamos de allí. Él te trajo–, prosiguió, señalándote con un gesto de su cabeza a un tipo alto de tez morena que estaba de pie a su lado. Tu mirada se fijo en él y enseguida le reconociste. –Es John, el tipo de la gabardina y sombrero que entró en la habitación del terminal cuando estabas grabando los datos. Supongo que te asustaste bastante; lo siento, pero tuvimos que hacerlo de esa forma. Él entró contigo al edificio, camuflado en el grupo de turistas, y te estuvo siguiendo todo el rato. Comprenderás que no podíamos arriesgarnos a que capturaran a otro de nuestros hombres, por eso fuiste tú; él solo tenía la misión de vigilarte y de traernos el "disc-chip" con los datos recuperados, en caso de que te a ti te hubiese ocurrido algo. Por suerte no fue así–, terminó ella mostrando una abierta sonrisa en sus brillantes labios de color carmesí.

***A tu alrededor**, una densa oscuridad envolvía todos tus sentidos. ¿Dónde te encontrabas?, ¿qué está ocurriendo? Tu cuerpo yacía inmóvil, en algún sitio pero, ¿dónde? Tus ojos no veían nada. Sólamente tu cerebro parecía funcionar. Sentías miedo y angustia; parecía como si estuvieses abandonado en el profundo pozo de... ¿la muerte?; ¿era realmente eso lo que sucedía?, ¿estabas muerto? Tenías ganas de gritar, pero ningún mecanismo de tu acolchada garganta parecía querer activarse para conseguirlo. Sólo tu mente tenía apariencia vital. Pero en unos segundos todo cambió: una especie de "fina ráfaga de energía" empezó a recorrer tus extremidades y, a través de los párpados cerrados, tus ojos comenzaron a vislumbrar un anaranjado brillo de luz. –¿Cómo te encuentras?–, el sonido de una familiar voz penetró en tus oídos. Tus ojos se abrieron parpadeando. Ahora veías un rostro muy cercano al tuyo, con una angelical sonrisa en sus carnosos labios. Sí, se trataba de aquella misteriosa chica llamada "Arkyd".*

En tu interior, una lejana voz te susurró dos breves palabras; "Cobaya humana". Sí, en eso te habías convertido al final. De todas formas, había sido con tu pleno consentimiento, ¿recuerdas? Era por una buena causa... ¡Y tu parte del trato! ¿Cumplirán ellos con la suya?, ¿la de devolverte a casa, en perfecto estado y con todos tus recuerdos reinstalados?

La chica acercó su mano a tu frente, y con una gasa secó algunas perlas de sudor, que resbalaban de tus cejas hacia los ojos. –No te preocupes–, continuó, –cumpliremos con lo que te prometimos. Gracias a ti, disponemos del "dossier-secreto" que el gobierno tenía de nosotros; también tenemos los archivos suficientes que demuestran las corruptas maniobras de políticos del Estado Corporativo, y el paradero oculto de nuestros agentes detenidos: el "backup" fue todo un éxito–. Al oír esto, diste un profundo respiro. –Ahora debes relajarte–, siguió hablándote ella. –Hemos escaneado la parte sensorial de tu cerebro donde instalaste tu viaje neuro-mental a nuestro futuro. Tu "programa virtual" de viaje tuvo un error, debido a un mal fallo en el sistema; sufriste una descarga bioeléctrica, y eso te produjo la pérdida de memoria, alterando tu destino. Intentaremos devolverte a tu pasado, con todos tus recuerdos reinstalados de nuevo. Si estás preparado, asiente con la cabeza, y comenzaremos la instalación de regreso–.

Otra vez, volvías a sentir aquella sensación de frío recorriendo tu cuerpo, ¡pero tenías que decidirte! Al afirmar con la cabeza, las pulsaciones de tu corazón comenzaron a subir. –No te preocupes–, te dijo la guapa chica, –todo irá bien–. Y un flash cegador te arrebató los sentidos, sumergiéndote en un "multiuniverso" centelleante de luz, datos y colores.

Rafael Rueda

TEST DE INSTALACIóN DE RECUERDOS:
(Solución Datos Informativos)

*• **CAP. 1** "UN EXTRAÑO LUGAR": 1) HEXON. 2) Hexadecimal: 2038 N.Y. (New York).*
*• **CAP. 2** "EN BUSCA DE PISTAS": 1) HAL 9000 (nombre de tu sistema). 2) Mega-Rage (Game Gear al revés).*
*• **CAP. 3** "CURIOSA EXPOSICIÓN": 1) Smiley. 2) Tron. 3) Jack Daniels. 4) Warp.*
*• **CAP. 4** "CURIOSA EXPOSICIóN. 2a PARTE": 1) 25 años/1.971 (Num. Romanos). 2) Mensaje "En Una Botella" (Police).*
*• **CAP. 5** "LA CALLE DE LA MANZANA": 1) Yo, Robot (I. Asimov). 2) El tetris Ruso (Ruso triste al revés).*
*• **CAP. 6** "UN ENCUENTRO INESPERADO": 1) Videojuego "ARCHON" (EA 1.985). 2) Swatch (reloj en escaparate "Lucky Shadow", Catálogo 1.996).*
*• **CAP. 7** "BLACK COFFEE EN LA PERLA": 1) Misión Imposible. 2) Magic, El Encuentro.*
*• **CAP. 8** "INTRUSO": 1)VECTREX (Consola 3D-Wire-, de MB 1.984). 2) Milk-Bar Korova.*
*• **CAP. 9** "EN BUSCA DE MARILYN": 1) F.G.T.H. (Frankie Goes To Hollywood).*
*• **CAP. 10** "VUELCO DE DATOS": 1) Mitsubishi.*
*• **De 1 a 10** "Datos-Recuerdo" acertados: Tu alma, tu espíritu, todo tu ser, se ha quedado vagando por el universo de la energía. No has podido regresar a casa. Tal vez el cansancio no permitió que tu cerebro se relajara en el viaje de vuelta. Lo siento. En casa te echarán de menos. Tal vez congelen tu cuerpo...*
*• **De 11 a 19** "Datos-Recuerdo" acertados: Sí. Ya estás en casa. Has vuelto a tu pasado, aunque no con todos tus recuerdos reinstalados. No te reconocerás en las fotos de tu 1a Comunión; o quizá tu novia te abandone por olvidar el regalo del día de San Valentín... En fin, nadie es perfecto...*
*• **¡20!** "Datos-Recuerdo" acertados: Hogar, dulce hogar. Ésta, y otras muchas Navidades, podrás comer turrón, cantar villancicos y jugar con tu ordenador y tus videojuegos favoritos. Además, tu coeficiente de inteligencia se ha multiplicado por 100. Te descubrirán como "El Nuevo Einstein", y serás envidiado por tu memoria fotográfica. Un consejo: No viajes más con tu casco-sensorial..., por si las moscas...*

El surrealismo en el pop
EL NIÑO GUSANO

Ya se puede encontrar en las tiendas el nuevo álbum de El Niño Gusano, «El Efecto Lupa»; otra prueba de que el pop y el surrealismo son capaces de hacer buenas migas para crear productos divertidos con un mínimo toquecillo intelectual. Sus canciones son iconoclastas, difíciles de encasillar y no requieren de virtuosismos sonoros y/o vocales para entretener al oyente; sólo ganas de dejarse sorprender.
El Niño Gusano es un grupo aragonés formado por Sergio Algora (voz), Sergio Vinader (guitarra), Mario Quesada (bajo) y Andrés Perruca (batería). Aparte del citado, en su discografía existen otros dos álbumes, «Palencia» y «Circo luso»; y canciones de éxito en los circuitos indies como «La mujer portuguesa», un tema que difícilmente contribuirá a mejorar las relaciones con nuestros vecinos ibéricos –salvo que estos se tomen la vida con la misma ironía que lo hacía Buñuel–.



El chico más triste y solitario viaja a Nueva York
JAMES Y EL MELOCOTÓN GIGANTE



La historia de «James y el Melocotón Gigante» es la más increíble del chico más solo, desgraciado y triste de este mundo, y de su viaje a Nueva York a través del océano; de cómo pasó de ser maltratado por su horripilantes y malvadas tías a protagonizar una maravillosa aventura con lenguas de cocodrilo mágicas, amigos-insectos incondicionales –ciempiés, mariquita, gusano, saltamontes...–, terribles tiburones, esqueletos de piratas en otro tiempo feroces, gaviotas...
Basado en un cuento infantil de Roald Dahl –escritor británico del que son muy recomendables sus relatos irónico-negro-eróticos–; «James y el Melocotón Gigante» es la nueva película de animación de la factoría Disney. Dirigida por Henry Selick –el mismo de «Pesadilla antes de Navidad»–, depende totalmente de la efectividad de los costosos y sorprendentes efectos especiales –de las marionetas que dan vida a los personajes principales, de las modernas técnicas de animación por ordenador, de las pinturas y diseños de los paisajes, de lo alucinantes que resulten los artilugios y aparatos inventados para la filmación de la historia...–. Un filme sólo apto para aquellos que no dejan que la mediocre realidad eche a perder sus sueños y su imaginación.

Para pequeños y mayores
PINOCHO

Con «Pinocho», un cuento infantil de Carlo Collodi, llevan ya disfrutando un montón de generaciones. Ahora, el director Steve Barron –autor de vídeos para The Jam, Michael Jackson o Dire Straits, pero, sobre todo, de «Las Tortugas Ninja»– lo ha convertido en película con personajes reales –Martin Landau, Jonathan Taylor Thomas, Rob Schneider o Udo Kier– para solaz regocijo de pequeños y mayores.





La historia comienza cuando el carpintero Gepeto, ansioso por tener un hijo, fabrica una marioneta llamada Pinocho con madera mágica. El muñeco es capaz de andar y se mete en líos en su desesperada búsqueda por convertirse en un ser humano de carne y hueso. Pepito Grillo será su conciencia, la nariz le crecerá cuando mienta y se dejará fascinar por la fama que proporciona ser una estrella en un espectáculo de marionetas. Las aventuras se suceden hasta que el The End ponga el final feliz a un cuento de noches de invierno y mesa camilla.

El deseo de un niño grande

JACK

La película «Jack» es una comedia y un drama; el de un chaval cuyo cuerpo se desarrolla mucho más deprisa de lo normal, el de un niño superprotegido por su familia que desea ser como los demás, el de una persona cuyas expectativas de vida son cortas, pero que quiere agotarlas y ser feliz hasta el final, el de alguien diferente que ansía no ser excluido por los demás... Y lo consigue el día que se matricula en quinto grado..., y se enamora de su maestra, y cuenta sus más íntimos secretos a su mejor amigo, y choca con los macarras del cole, y se integra en una pandilla...

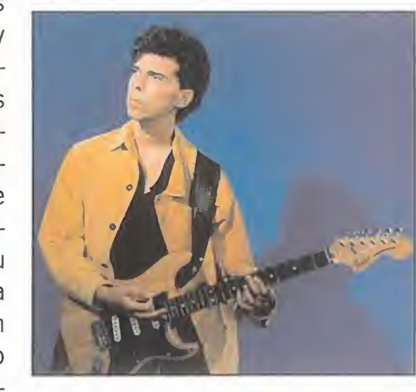
La más reciente película estrenada en España del genial director Francis F. Coppola –«El Padrino», «Apocalypse Now», «Dracula», «Corazonada», «La Ley de la Calle»–, está interpretada por Robin Williams, un curioso actor-humorista de filmografía irregular y maneras histriónicas: «Good Morning, Vietnam», «El Club de los Poetas Muertos», «Hook», «El Rey Pescador»... El dúo se combina para dar forma a unas imágenes en donde caben la patochada graciosa y las buenas intenciones tiernas, las lagrimitas sensibleras y la sonrisa divertida.



Rock teñido de romanticismo

PABLO PEREA

Pablo Perea ha debutado en solitario con el álbum «Buscándote», una colección de once canciones producidas todas por Steve Taylor en las que predominan las baladas y medios tiempos teñidos de romanticismo –adaptaciones de clásicos incluidos–. Su estilo es una continuación del mostrado en La Trampa –formación en la que militó anteriormente–, y sigue las pautas marcadas por una forma de entender el rock donde la melodía brilla en todo su esplendor: AOR le llamarían en América, rock para adultos en España. Cuando Pablo Perea llene plazas de toros, sus fans no dejarán que se apague en casi ningún momento las llamas de los mecheros.



Una mujer de armas tomar

MEMORIA LETAL

A Samantha Caine, madre y profesora en la vida, le salen muy bien las tartas de limón. ¿Todo normal? Sí, si no fuera porque una amnesia le impide recordar su pasado como fría y letal agente secreta. La memoria volverá sin ayuda de psicoanalista alguno cuando, acompañada de un detective privado, deba enfrentarse a una terrible red criminal y a un antiguo enemigo, Timothy, que secuestra a su hijo y está dispuesto a acabar el día de Navidad con un pueblo entero. Entonces la buena Samantha se convertirá en una mujer de armas tomar, en la superwoman Charly Baltimore.

Dirigida por Renny Harlin –«Pesadilla en Elm Street 4», «La Jungla de Cristal 2»–, «Memoria Letal» es un thriller de acción superlativa a la moda del momento –mucho tiro, mucha arte marcial, mucho malo, mucho supuesto suspense, mucha explosión porque "lo exige el guión"–. Está interpretado por Geena Davis –la esposa en la vida real del director, la oscarizada por «El Turista Accidental» y la Thelma que acompañaba a Louise en todas sus correrías–, Samuel L. Jackson –el lector de la biblia en el «Pulp Fiction» de Tarantino– y Graig Bierko –un debutante para un papel de villano–.



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	CPU MÍNIMA	CPU RECOM.	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	SONIDO	MULTIJUGADOR	OTROS
ABSOLUTE PINBALL	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	4 MB (540 KB BASE)	8 MB	VGA	DOBLE	TECLADO	SB, GR	NO	JOYST. PINBALL
ADMIRAL SEA BATTLES	CD (WIN 95)	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB	25 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	TODAS	RED, SERIE, INTERN.	RECOM. 4X
AGE OF RIFLES	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB	35 MB	SVGA	DOBLE	TECL, RATÓN	SB, GR, RL	NO	----------------
ALIEN TRILOGY	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB	10 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECL, PAD	SB, GR, RL	RED	CASCO VFX1
ASSASSIN 2015	CD (WIN 95)	486DX2/66	PENTIUM/100	16 MB	50 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	TECL, RATÓN	TODAS	NO	COMP. 6X86
ATMOSFEAR	CD (WINDOWS)	486DX/33	486DX2/66	4 MB (8 MB WIN 95)	8 MB	SVGA	DOBLE	TECL, RATÓN	TODAS	NO	----------------
BACK TO BAGHDAD	CD	PENTIUM/90	PENTIUM/120	16 MB	75 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECL, JOY	SB	NO	COMP WIN95
BLAM!-MACHINEHEAD	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB	2 MB	SVGA	DOBLE	TECL, PAD, JOY	AD, SB, GR, RL	NO	COMP. WIN95
BLUE ICE	CD	486DX/33	486DX2/66	4 MB (8 MB RECOM.)	6 - 15 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	TODAS	NO	DOS Y WIN
CAPTAIN QUAZAR	CD (WIN 95)	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB (12 MB RECOM.)	1 MB	SVGA	DOBLE	TECL, RAT, PAD	TODAS	NO	RECOM. PCI
CLANDESTINY	CD (WIN 95)	PENTIUM/60	PENTIUM/100	8 MB	5 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	TODAS	NO	----------------
C&C RED ALERT	CD	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB (16 MB RECOM.)	40 MB	VGA/SVGA	DOBLE	TECL, RATÓN	TODAS	RED, MODEM, SERIE	DOS Y WIN95
CYBERGLADIATORS	CD (WIN 95)	PENTIUM/60	PENTIUM/100	8 MB (16 MB RECOM.)	27 MB	SVGA	DOBLE	TECL, JOY, PAD	TODAS	NO	----------------
DAYTONA USA	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/120	8 MB (16 MB RECOM.)	51 MB	SVGA	DOBLE	TECL, PAD, JOY	TODAS	NO	----------------
DESTRUCTION DERBY 2	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/120	8 MB (16 MB WIN 95)	59 MB	SVGA	DOBLE	TECL, PAD	TODAS	NO	----------------
DUKE!ZONE	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB	VARIABLE	VGA/SVGA	DOBLE	TECL, PAD, JOY	AD, SB, GR, MIDI	MODEM, RED	----------------
ERASER TURNABOUT	CD (WIN 95)	PENTIUM/100	PENTIUM/120	16 MB	20 MB	SVGA (VESA)	CUÁDRUPLE	TECL, RATÓN	TODAS	NO	----------------
FLASHPOINT KOREA	CD	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB (16 MB RECOM.)	12 - 23 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECL, RAT, JOY	SB, RL	NO	THRUSTMAST.
FLIGHT SIMULATOR 6.0	CD (WIN 95)	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB (16 MB RECOM.)	40 - 140 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN, JOY	TODAS	NO	THRUSTMAST.
HIND	CD	486DX/33	PENTIUM/90	8 MB	25 - 65 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	RATÓN, JOY	SB, GR	MODEM, SERIE, RED	DOS Y WIN95
HUNTER HUNTED	CD (WIN 95)	PENTIUM/60	PENTIUM/100	16 MB	1 - 72 MB	SVGA	DOBLE	TECL, JOY, PAD	TODAS	NO	GRAVIS GRIP
HYPERBLADE	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/120	16 MB	80 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECL, RATÓN	TODAS	RED	----------------
MASTER OF DIMENSIONS	CD (WIN 95)	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB	300 KB	SVGA	DOBLE	RATÓN	TODAS	NO	----------------
NATO FIGHTERS	CD	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB (490 KB BASE)	29 - 61 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECL, JOY	AD, SB, GR, RL	RED, MODEM	CASCOS R.V.
NBA 97	CD	PENTIUM/75	PENTIUM/133	16 MB	30 - 80 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	RAT, JOY, PAD	SB, GR	REN, MODEM, SERIE	GRAVIS GRIP
PINBALL CONSTRUCTION KIT	CD (WINDOWS)	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB	3 - 48 MB	SVGA	DOBLE	TECL, RATÓN	TODAS	NO	JOYST. PINBALL
PIRANHA	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB (100 KB BASE)	0.7 - 25 MB	VGA	DOBLE	TECLADO	SB, GR	NO	----------------
PRIVATEER 2: THE DARKEN.	CD	PENTIUM/75	PENTIUM/120	8 MB (16 MB RECOM.)	37 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECL, RAT, JOY	SB, GR, RL	NO	THRUSTMAST.
SEGA RALLY	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/120	8 MB (16 MB RECOM.)	4 - 36 MB	SVGA	DOBLE	TECL, PAD, JOY	TODAS	NO	----------------
SHATTERED STEEL	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB (16 MB RECOM.)	36 - 345 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	RAT, TECL, JOY	SB, GR, RL	MODEM, RED	COMP. WIN95
TERMINATOR: SKYNET	CD	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB	20 MB	VGA/SVGA	DOBLE	TECL, RATÓN	SB, GR, RL	MODEM, RED	CASCOS R.V.
THE NEVERHOOD CHRONIIC.	CD (WIN 95)	PENTIUM/75	PENTIUM/100	8 MB (16 MB RECOM.)	10 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RATÓN	TODAS	NO	----------------
TOONSTRUCK	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB (16 MB RECOM.)	30 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	AD, SB, GR, RL	NO	RECOM. 4X
TUNNEL B1	CD	PENTIUM/75	PENTIUM/100	16 MB (570 KB BASE)	1 MB	VGA/SVGA	CUÁDRUPLE	TECLADO	AD, SB, GR, RL	NO	COMP. WIN95
WIZARDRY GOLD	CD (WINDOWS)	486DX/33	486DX2/66	8 MB	10 MB	SVGA	DOBLE	TECL, RATÓN	TODAS	NO	----------------

(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI


MICRO
manía



MICRO manía 1997

ENERO

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

FEBRERO

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28		

MARZO

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

ABRIL

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

MAYO

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	20	30	31	

JUNIO

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24	25	26	27	28	29

JULIO

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

AGOSTO

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

SEPTIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

OCTUBRE

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

NOVIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

DICIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				


MICRO
manía



Corre papá, corre

No hace muchas fechas saltó la polémica en este bendito país, por culpa de una fastidiosa propuesta sobre la oportunidad de cobrar ciertos aranceles, impuestos, o como cada cuál tenga a bien en denominar, para atravesar cualquier autovía sobre un vehículo motorizado. Como la reacción en contra fue totalmente furibunda, y no sin razón –hay que ver los genios que tenemos, sea el gobierno que sea, en asuntos de economía. Si no les cuadran las cuentas, pues a sacar de donde sea con impuestos, y se acabó. Así, hasta un servidor se hace ministro–, el tema pasó al cajón del olvido y no nos dio tiempo a saber si el asunto era cobrar por cilindradas, cubicaje, volumen físico, número de ruedas, o según si los guardabarros fueran bonitos y relucientes o, por el contrario, llenos de suciedad. Una duda que, aún hoy, me sigue atormentando y corroyendo las entrañas.

Pero la verdad es que algo bueno iba a tener. Como cada cien metros, el sufrido conductor tendría que estar parando para abonar la correspondiente cuota, no habría peligro de accidentes, ya que la velocidad media se colocaría en unos, pongamos, diez kilómetros lanzados a la hora. Es como en aquellos viejos tiempos en que los padres de familia, no se sabe bien si por orgullo, o por temor a que la parienta se enfadase, ponía en el salpicadero de su flamante R4 unos fotitos de los infantes, colocadas en un marco de lo más hortera en el que se solía leer algo parecido a "Papá, no corras". Semejante cargo de conciencia invitaba a reducir la velocidad, y no ponerse como locos por la carretera... como si los coches de hace una o dos décadas pudieran coger mucha velocidad.

En fin, el caso es que hoy se ha perdido esa bonita costumbre. Los coches se venden por número de válvulas y cuando alguien va a comprarse uno suele preguntar "¿cuánto coge?". Aunque, dado el estado de las carreteras, el asunto está poco más o menos que cuando los coches no pasaban de ochenta, cuesta abajo.

Pues ahora nos está pasando algo parecido en este mundo que tanto nos gusta de los ordenadores. Aquí, la cosa se enfoca de otro modo. Con el asunto de la informática sí hace falta correr. Cuanto más mejor. A más potencia, mejores resultados... ¿verdad?

El asunto es que, a estas alturas, no está del todo claro lo que hay detrás de este tema. Pero la moda –¡ah, las modas, amigos míos!– en esta época en que estamos ha comenzado a derivar hacia las tarjetas aceleradoras. Resulta que, a estas alturas, el que no tenga un 3Dfx, o un PowerVR, o un como se quiera llamar, va a ser un pobrecito y un don nadie, ya que los programadores suelen optar por la calle de enmedio, y si no tienen suficiente potencia hardware para resolver un problema, simplemente demandan más, y asunto arreglado.

¡Corre, PC! ¡Corre!

¿Que no es bastante con una tarjeta aceleradora? Fácil, se dice que el juego necesita por narices utilizar tecnología MMX, y a otra cosa.

¡Corre más, pequeño compatible!

¿Y la memoria? Y que si Windows 95, que si DirectX, que si patatín, que si patatán... Pero, vamos a ver, lo más importante en un juego ¿no es que sea divertido? ¿y que sea jugable? Si todos estamos de acuerdo en que la evolución es buena, y que es algo lógico y deseable. Y exigible. Lo que no es de recibo es que "alguien" –¿el señor X?– decida que por disfrutar con lo de siempre –que, al final, es lo que ocurre, y la tecnología se queda de adorno– tengamos que pagar más y más. Que, de repente, la antigua carretera nacional se convierta en autovía de peaje. Que los ordenadores ya no valgan ni para sujetar libros, a no ser que cada seis meses soltemos un buen fajo de billetes por el chip milagroso de turno –que lo será, que eso no se discute–, que quedará desfasado en dos semanas.

La velocidad, en el caso de la informática, no mata –como dicen los anuncios de la tele–, pero hace que duela el bolsillo, que tampoco es mala cosa.

Sin embargo, todo parece ya atado y bien atado, y aquí el que menos se arriesga ya dice que, dentro de un año, las placas con el Pentium más potente que os podáis imaginar, con MMX, aceleradora integrada, 16 MB de RAM, un CD del carajo y unas cuantas chorradas más de alta tecnología, será un Estándar. Algo normalito, vamos. ¿Nos enfadaremos? Posiblemente. ¿Pagaremos religiosamente? También. Eso o quedarse tirado sin poder disfrutar de esas maravillas que sólo funcionan si el ordenador corre que se las pela.

Así que, ya sabéis, repitamos todos al unísono, ¡Corre, pequeño PC! (más le vale).

D.

¿QuÉ He HeCHo YO PaRa MeReCeR EsTo?

Ya llevamos tres números polemizando con «Doom», «DN 3D» y «Quake», y me parece que hay muchos más juegos. Por lo tanto, ya sabéis, a cambiar el chip y durante algunos meses vamos a hablar de otros. De entre estos los tres, ha salido victorioso «Doom», que parece contar con muchos más admiradores que los otros dos juntos:

"... «DN 3D» es la revolución de 1.996 gracias a «Doom». Con esto, no quiero estar a favor de ninguno. Quiero decir que no se pueden comparar, ya que hay una diferencia de años, la tecnología, el resultado..."

Jose Ángel López Vallvé (León)

"... Pensar que «Doom II», hecho con bitmaps, y en 320x200 se codea con «Duke», en SVGA y más detalles, o con "CUEIC" con objetos poligonales, me hace sacar una conclusión... «Doom II» está mucho mejor programado que los demás..."

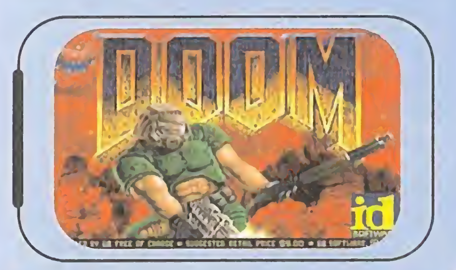
Albert Fernández Espallargas (Barcelona)

"...Así como la Harley Davidson es la esencia y la filosofía de la motocicleta, «Doom» es y será siempre, la esencia y la filosofía de los juegos de apuntar y disparar. Acción, adicción e imaginación en sus dosis justas..."

Lazarus Long (Madrid)

Y para terminar, tres cosas: hemos querido respetar cómo escribe Albert «Quake»; lamentamos no poder publicar entera la carta de Lazarus, que ha sido de las que más nos han gustado, y Feliz Año Nuevo. No olvidéis la dirección:

MICROMANÍA
C/ De Los Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **EL SECTOR CRÍTICO**.
También podéis mandar un e-mail al siguiente buzón: **sectorcritico.micromania@hobbypress.es**

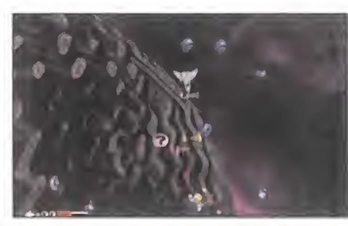


FORMIDABLE...

... que dentro de un par de meses cualquiera podrá diseñar en su casa sus propios juegos de Play- Station. Con la Yaroze, una PlayStation negra multiformato, que en realidad es un kit de desarrollo casero que va conectado a un PC usando como lenguaje C y C++, aunque los juegos creados con Yaroze sólo funcionan en ella y no en la PlayStation gris normal. Podría ser el regalo de Reyes perfecto, pero hasta Febrero-Marzo no se va a comercializar en Europa, a un precio que rondará las 500-600 libras. El precio es elevado, pero no tanto si consideramos los resultados profesionales que se pueden conseguir con Yaroze, que además va a contar con un apoyo activo por parte de Sony, su creador. Si alguno de vosotros quiere hacerse millonario programando juegos de PlayStation, pronto va a tener su oportunidad.



LAMENTABLE...



... que se saquen a la venta programas con los manuales tan lamentablemente traducidos como «Piranha» de OTM/D-Desings. Son cuatro páginas de manual que se podrían haber evitado, pues son prácticamente incomprensibles, carentes de sentido, y plagadas de enormes faltas de ortografía. En ellas encontramos expresiones como "... Si le está resultando dificultad instalar, experimentar insólito cerradura, or otros problema que no aparese normal...", o como "... hasta 2 jugador pueden jugar simultaneo desde el teclado, jugador terzero tener que usar el joystick para evitar se cerrado del teclado la cual puede ocurrir cuando demasiado teclados son pulsado simultáneo...".
¿Entendéis algo? Pues nosotros tampoco, y menos cómo se puede poner tan poco cuidado a la hora de publicar un juego. Bochornoso.

Con los mejores deseos



Una felicitación de Navidad creada por los chicos de Revistronic de manera especial para todos vosotros aprovechando al protagonista de «3 Skulls of the Toltecs», que está cosechando un gran éxito internacional. Una barba postiza, relleno para la barriga, un saco, y los mejores deseos, y ya tenemos Papa Noel español, también conocido por sus amigos como Fenimore Fillmore.

¿Cómo... afectará a los futuros proyectos de juegos con Inteligencia Artificial la salida de un auténtico juego de Vida Artificial como «Creatures»?

¿Por qué... en su búsqueda del máximo realismo muchos juegos dejan de lado cuestiones claves como la jugabilidad o la adicción?

¿Cuál... de los formatos se impondrá en la guerra que el cartucho y el CD están manteniendo de cara a la supremacía como soporte de juegos de consola?

¿Qué... máquina necesitan ciertos juegos de velocidad que "dan saltos" en pantalla al ponerlos en SVGA hasta con un Pentium 200?



Lo peor del mes

Que no se respeten las previsiones ni en Navidad, y no podamos regalarnos con juegos que tenían que haber salido al mercado en estas fechas, como «Lands of Lore II», «X-Wing vs Tie Fighter» o «Dungeon Keeper». Tal vez para el año que viene...





PUBLICIDAD ALTERNATIVA

Navidad, Navidad, Dulce Navidad. Un motivo más para que los publicistas anuncien sus productos sin estrujarse demasiado las meninges. Una cinta de colores, un paisaje nevado, y compre el mejor juego de estas Navidades; el nuestro, claro. Poco más o menos todas son iguales, y no tienen nada que envidiarse unas a otras. Pero, como siempre, hay excepciones. Que en esta ocasión se manifiestan en la publicidad de «Hind», de Digital Integration, en la que encontramos a Santa Claus que ha cambiado su tradicional trineo por el más avanzado helicóptero de combate ruso. Esperemos que sus intenciones sigan siendo igual de buenas y nos mande regalos más agradables que un misil aire-tierra.

Humor por Ventura y Nieto



Hace 10 años...

En un número tan especial como el que tenéis ahora entre manos afrontamos la nada sencilla tarea de recopilar cien pokes para los mejores juegos de Spectrum y Amstrad. Y, como siempre, lo conseguimos, acompañándolo con suculentos patas arriba –mapas incluidos– de «Dragonskulle», «Fairlight II», «Ramon Rodriguez», «Nuclear Bowls» y «Dandy». No se podía pedir un número más completo y práctico. Como el de ahora. Y es que hay cosas que no cambian con el tiempo.



NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis enviarnos una carta a: **CÓDIGO SECRETO**. MICROMANÍA, C/CIRUELOS 4, 28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES, MADRID. No olvidéis indicar en el sobre la reseña CÓDIGO SECRETO.También podéis mandar un e-mail a la siguiente dirección: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**

NECRODOME

PC CD



Teclear "T" antes de llegar a introducir los códigos para hacer aparecer la caja del texto.

EXCALIBUR. Todas las armas disponibles.
SMALLROCKS. Munición a tope.
VERYSMALLROCKS. Munición infinita.
SHRUBBERY. Todos los objetos disponibles.
SWALLOW. Depósito lleno.
RABBIT. Recarga todos los escudos.
IGOTBETTER. Recarga la energía.
KNIGHT. Invencible.
GRAIL. Conseguir la bandera.
CAMELOT. Conquistar todo el escenario.
GIMMESOMESUGARBABY. Todas las armas y objetos.
ALREADYGOTONE. Poder acceder a cualquier escenario.
ANTIOCH. Eliminar a todos los rivales.





TRACER

PC CD



Aquí van un par de trucos para hacer algo más sencillo este frenético arcade.

• Pulsar, simultáneamente, **CTRL+SHIFT+V, para activar y desactivar el virus Tracer.**

• Pulsar, simultáneamente, **CTRL+SHIFT+G**, y después un número **X,** donde **X** es el nivel al que queremos saltar directamente.

GENDER WARS

PC CD



Cuando salvemos un juego, hacerlo tecleando como nombre de la partida, **BUY A PLAYSTATION**, para conseguir invulnerabilidad y armamento infinito.

MEGARACE 2

PC CD

Unos cuantos códigos para conseguir suculentas ventajas en este divertido y frenético juego.

SPEED. Te da el coche más rápido.
MONEY. Al empezar un juego nuevo lo hacemos con 99.999 de dinero.
MAP. Muestra el mapa del circuito durante la carrera.
GAME. No muestra la intro al comenzar.
NOLANCE. No muestra las escenas protagonizadas por Lance Boyle.

Todos estos códigos han de introducirse como comandos del DOS, al arrancar el juego desde el directorio correspondiente. Por ejemplo, habría que teclear **MEGARACE SPEED MONEY**, para comenzar con los trucos correspondientes activados.

HELLBENDER

PC CD



Los siguientes códigos son válidos para la versión completa del juego.

STEROID. Invencibilidad.
IMPUMPD. Da todas las armas.
URDEADx. Da el arma número x.
TOTLPWR. Eleva el nivel de energía al 100%
MAXMEUP. Eleva el nivel del Hull al 100%
AUNTEMx. El valor de x está entre 1 y 8 y se corresponde con el número del planeta al que queramos saltar.
IMSTUCK. Saltar directamente al siguiente planeta.

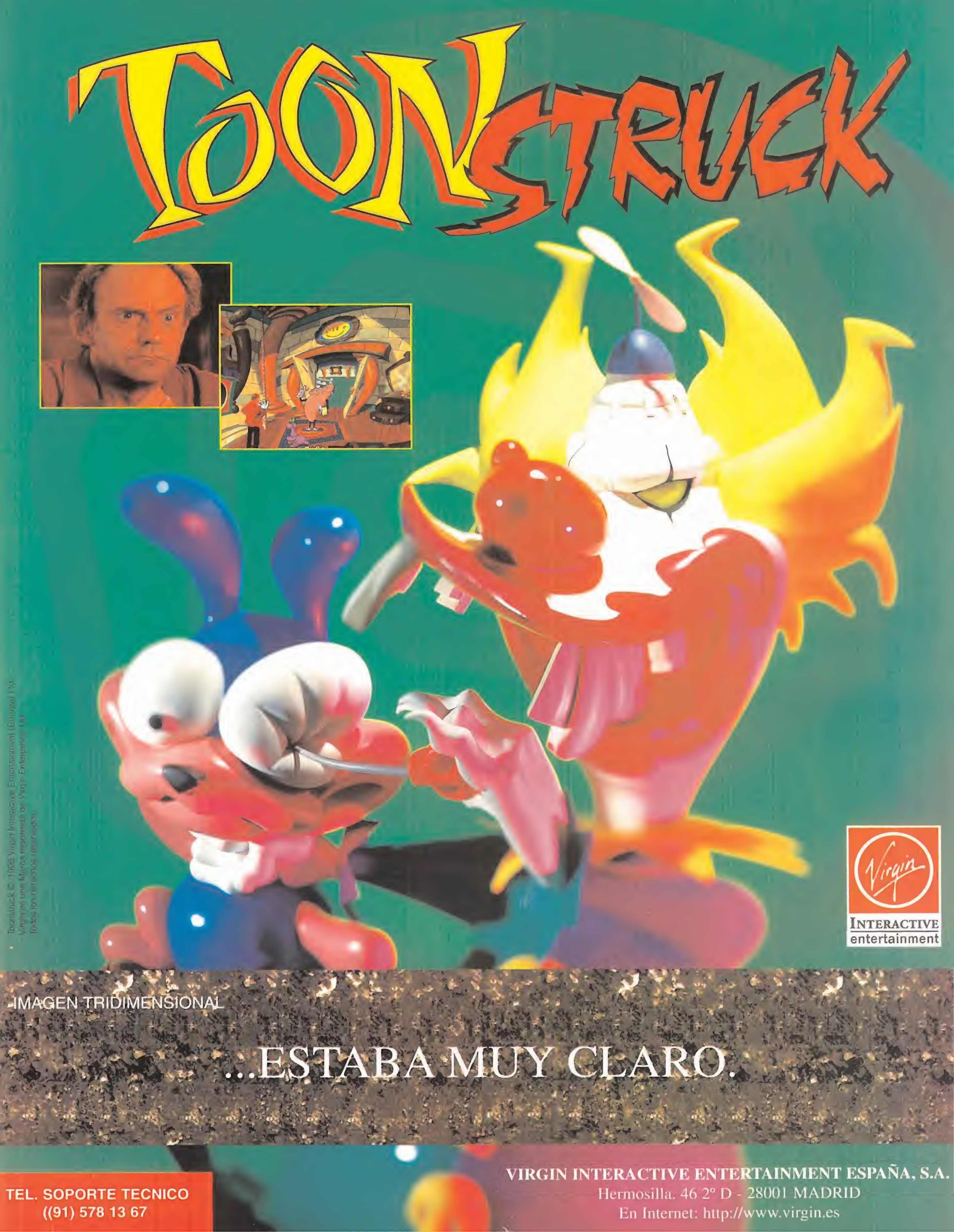
ZONE RAIDERS

PC CD

Antes de teclear los códigos, hay que pulsar F11, en cualquier momento.

ISITWENTY. Muestra el mapa completo.
ISILETSBAIL. Finalizar el nivel.
ISIWHEELS. Proporciona un vehículo equipado al máximo. Hay que finalizar la misión para conseguirlo.
ISIFATPACKED. Todas las armas, munición y añadidos.
ISISLEEP. Paraliza a todos los enemigos.




TOONSTRUCK
IMAGEN TRIDIMENSIONAL
...ESTABA MUY CLARO.
INTERACTIVE
entertainment
TEL. SOPORTE TECNICO
((91) 578 13 67
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.
Hermosilla. 46 2º D - 28001 MADRID
En Internet: http://www.virgin.es

14. LA TORRE

Tras zamparnos la torre, curiosamente se abre el acceso a la verdadera torre, donde es evidente que tiene que haber un reloj, pero éste tiene cierta avería en su complejo mecanismo que deberemos arreglar en el puzzle del reloj de la torre.

EL RELOJ DE LA TORRE



Salta a la vista, haremos de relojeros poniendo las ruedas dentadas en sus correspondientes ruecas, quedando únicamente la solitaria azul en la suya. Si numeramos los palos de izquierda a derecha de tal forma que el 1 sea el rojo, el 2 el verde y el 3 el azul, ésta es la solución: **1 a 3, 2 a 1, 2 a 1, 2 a 3, 1 a 3, 2 a 3, 1 a 2, 1 a 2, 3 a 1, 3 a 1, 2 a 1, 3 a 2, 3 a 2, 3 a 1, 2 a 3, 2 a 3, 1 a 3, 2 a 3, 2 a 1, 3 a 2 cinco veces.**

15. LAS MAZMORRAS

Reparar el reloj sólo nos traerá necesarias complicaciones, porque daremos con nuestros huesos en las frías baldosas de la mazmorra. Pero ya no hay puerta que se resista a nuestro aguzado intelecto y con WIN abrimos la de nuestra celda para entrar en la cámara de las torturas, donde un desdichado esqueleto es martirizado en un potro. Su liberación será un nuevo puzzle.

EL ESQUELETO



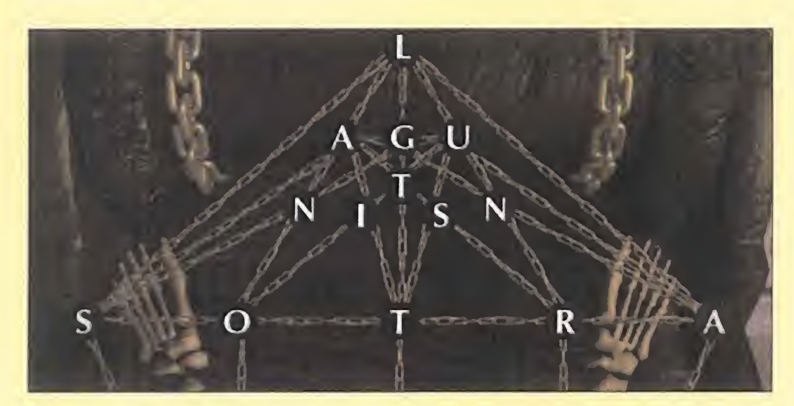
En primer lugar hay que ayudarle a soltarse de las cadenas que le aferran las huesudas manos, con una nueva sopa de letras en la que se deben ir cogiendo secuencialmente letras unidas por las cadenas. La solución no puede ser más propicia: **DISMEMBERMENTS.**

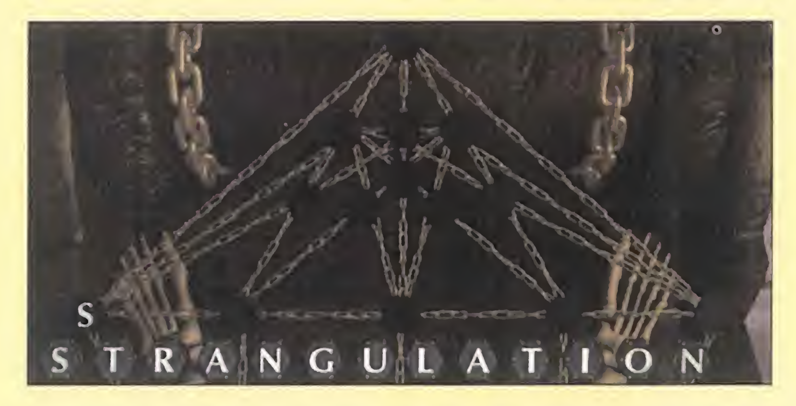






Ahora a por los pies, con otro término muy apropiado para la situación: **STRANGULATIONS.**





Éste es un poco más complicado, pero el truco está en empezar por la S situada en mitad de la sopa de letras y luego ir a la T de la fila inferior en lugar de la misma letra del centro de las cadenas. El resto es camino libre.

Bueno, el esqueleto ya es libre como el viento, pero nosotros no. A la derecha de la guillotina, en un escalón rectangular del suelo, hay una trampilla. Nuestro primer intento de abrirla se salda con una nueva palabra: SLAYS, que deberemos construir con la S de "Wrist", la L de "Scotland", la A de "Grasp", la Y de "Young" y finalmente la S de "Worse".

Pero la trampilla sigue sin ceder y es entonces cuando delante de nuestros ojos surge el puzzle más enrevesado, maligno y traicionero de la aventura: el de la cerradura.

LA CERRADURA

Lo de traicionero va porque cometer el más mínimo fallo supondrá tener que volver a empezar desde el principio. Enrevesado y maligno, ya lo veis; asusta, espanta. El objetivo se dice fácil: enfrentar los símbolos del interior del círculo de la cerradura con los que están grabados en la parte superior en el marco de piedra. Esta esfera tiene un movimiento de 180 grados a



cada pulsación, y podremos ir cambiando los símbolos de su interior con los restantes mediante sustitución directa. Harto difícil hasta la solución. Hemos numerado los 20 círculos, y el proceso es el siguiente:
1. Hacer girar la esfera pulsando con el ratón siempre en la parte de encima de la fila de los cuatro círculos.
2. Tocar el círculo del número indicado.
3. Finalmente, cliquear siempre la casilla número 20.
Estos tres pasos deben efectuarse en cada número de esta secuencia: **6, 14, 19, 5, 4, 7, 3, 19, 4, 10, 5, 3, 18, 8.**
Si lo habéis hecho correctamente, se abrirá la trampilla y caeréis en las alcantarillas del castillo.



16. FINAL EN FAMILIA

En la portezuela de las alcantarillas se encuentra el último, definitivo, deseado e implorado puzzle de «Clandestiny». Es toda una revisitación de los 12 fantasmas que habitan en el castillo MacPhiles. Cada uno menciona una pequeña porción de esta frase: “Unless the fates be faithless grown and prophet's voice be vain, where'er is found this sacred stone, the Scottish race shall reign”.
Pero están desordenados y si tenéis buen oído no tendréis problema alguno para situar a los personajes en sus lugares correctos. Por si acaso, hemos numerado a los fantasmas según su posición final de izquierda a derecha tal y como se ve en esta imagen.



Nuestra
Opinión

TRILOBYTE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
AVENTURA



Cuando una compañía se especializa en un género determinado y vuelca todos sus esfuerzos en él, termina logrando la perfección. Y Trilobyte lo ha conseguido con «Clandestiny». Tras el inolvidable «The 7Th Guest», del que todavía siguen llegando cientos de cartas a nuestros consultorios, llegó una continuación tan brillante como «The 11Th Hour». Pero les seguía faltando algo, más ritmo, intensidad y, sobre todo, algo de más gracia, porque los personajes reales digitalizados eran demasiado fríos y estólidos.
Por eso en Trilobyte decidieron que era el momento de terminar con la serie y realizar una aventura diferente, no sólo a nivel argumental, sino también en determinados aspectos gráficos. Y con este propósito nació una aventura que, además de los consabidos y endemoniados puzzles de impagable imaginería, incorpora elementos como personajes y más de media hora de FMV a base de dibujos animados elaborados por antiguos miembros de Hanna-Barbera. Además de divertirnos y, a ratos, asustarnos, entusiasmarán a todo amante del cartoon por una realización inundada de detalles y sorprendentes trucos visuales en la dirección de cámara.
El guión es de los que parece imposible de mejorar, y te atrapa desde el primer momento por la excelente recreación de una castillo escocés con toda la leyenda y costumbres de este pueblo, rodeándonos a cada instante tan intensamente como la misteriosa atmósfera creada por unos escenarios renderizados también inmejorables. Los efectos de sonido en estéreo crean una inaudita ambientación; realmente parecen haber sido digitalizados en los interiores de uno de esos hermosos castillos con los que siempre hemos soñado. Ahora podréis visitar un grandísimo ejemplar y vivir entre sus paredes una aventura apta para mentes de todas las capacidades gracias a los diversos grados de dificultad.

A.T.I.





7. LA CELDA DEL PEQUEÑO MONSTRUO

A estas alturas de la aventura, Paula ha desaparecido, y nuestro primer sitio de búsqueda es la sala escocesa –Tartan Room–. Entramos en ella con la clave HE, pero tras buscar hasta en la chimenea empezamos a desesperarnos. Ha llegado el momento de echarle arrestos al asunto e ir a la puerta de la celda del segundo piso. Para franquear la pesada puerta, STONE es la respuesta al juego de frases.

EL JUEGO DE CANICAS



Sobre la mesa de juguetes de la desdichada niña monstruo, encontramos uno de esos juegos infantiles que tanto nos han ayudado a ser los gigantes mentales que ahora somos y, para demostrarlo, nada mejor que solucionar este rompecabezas devolviendo las 13 bolas a su lugar correcto. La tarea es larga y azarosa, pero este es el orden correcto: **2, 11, 12, 6, 5, 4, 3, 10, 2, 11, 1, 13, 7, 8, 9, 10, 2, 11, 1, 12, 6, 5, 4, 3, 2, 11, 1, 12, 13, 7, 8, 9, 10, 11, 1, 12, 13, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 12, 13.**

8. EL SUBMARINO DEL LAGO NESS



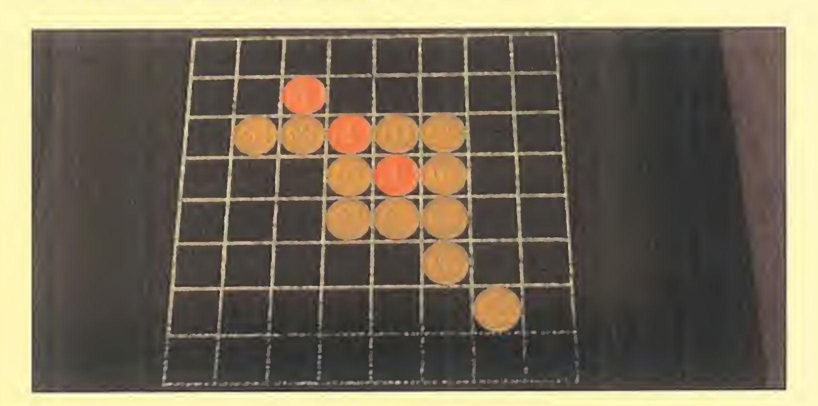
De regreso a la biblioteca, un nuevo puzzle nos está esperando, y esta vez apela a nuestra vista para ser resuelto, porque colocando los libros en el orden de esta frase **"A SECRET REVEALED"**, hay que reconstruir el dibujo que forman los lomos de las tapas de los libros para que sea el submarino con una cabeza que sobresale a imitación del monstruo del lago Ness. Los dos espacios en blanco corresponden a los libros sin letra, y como hay varias letras repetidas tendréis que usar vuestra imaginación visual. Es fácil.



9 LA CAPILLA

Justo enfrente de la salida del salón de baile, está la capilla. La palabra del acertijo de palabras es LET. En tan sagrado lugar, un juego de lo más sacrílego por su endiablada dificultad: el tablero de las monedas.

EL TABLERO DE LAS MONEDAS



Un tablero y cuatro fichas. No os dejéis engañar por su aparente sencillez ni por un objetivo tan sencillo como llegar con vuestras fichas a cualquiera de los extremos. Sería un juego de niños si jugásemos solos, pero resulta que hay contrincante, y comiéndonos sus fichas y él las nuestras, tendremos que luchar por borrarle del mapa, léase tablero, y alcanzar los laterales. Siguiendo la nomenclatura de tablero que hemos impuesto en anteriores puzzles, es decir el eje horizontal son los números y el vertical lo ocupan las letras, estos son los movimientos: **E6, C6, C4, G7, C2, A2**

10. EL ESCUDO DE LA ESTATUA

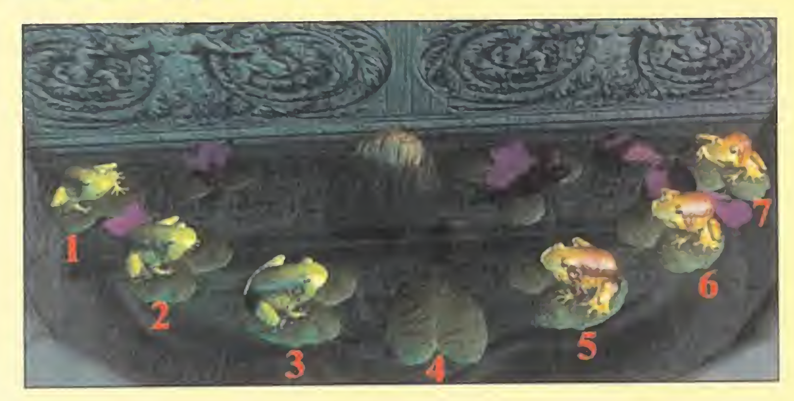
En nuestra desesperada y minuciosa búsqueda de Paula, decidimos volver a la puerta de entrada del castillo y allí, a su izquierda, encontramos un desquiciante puzzle en el escudo de la brillante armadura. Su aspecto es muy impresionante, pero lo que se esconde tras tantas casillas y símbolos es una simple sopa de letras, sólo que las palabras a encontrar son grupos de cinco elementos diferentes. Hay que formar nueve conjuntos cada uno con un representante de estos cinco símbolos y los movimientos una vez iniciado el grupo siempre deben ser a casillas vecinas en cualquier dirección. Sólo al completar un grupo e iniciar otro se puede ir a la casilla que queramos. Si os liáis mucho, muy comprensible, seguid el orden de los números que hemos sobre-impresionado en tan tallado escudo.



11. LA SALA DE JUEGOS

Continuamos metiendo las narices en todas las habitaciones del castillo, y ahora le llega el turno a la sala de juegos –Game room– del segundo piso. Tras obtener la llave de la puerta con AND, ya imaginaréis que en una sala con este nombre nos espera un nuevo puzzle: el estanque de las ranas.

EL ESTANQUE DE LAS RANAS



No hay que ser un lince para darse cuenta que el objetivo es permutar la posición de las ranas, algo parecido a lo que ya hemos hecho con los platos de la mesa del comedor, pero con la salvedad de que la única posibilidad de movimiento se circunscribe a una sola hoja, la que quedará libre tras el salto de rana. Se pueden saltar entre ellas, ir a la más cercana y jugar dos o más veces con ranas del mismo color. En resumen, no es de los más difíciles. Para completarlo, seguid este orden teniendo en cuenta la numeración de las hojas: **3, 5, 6, 4, 2, 1, 3, 5, 7, 6, 4, 2, 3, 5, 4.**

12. LA BODEGA

Tras seguir a Paula en su caída por el agujero de la ropa, aterrizamos a la entrada de la bodega –Wine cellar–. La forma de conseguir la llave es algo más larga que de costumbre, pero no más complicada.



Primero, hay que hacer click en el alfabeto la palabra cuya posición es determinada por el número romano. Tras juntar cada letra con su número, y si lo habéis hecho correctamente, veréis la siguiente combinación: **YSSTNIED.**
El último paso es, lógicamente, construir correctamente la palabra **DESTINYS** intercambiando las letras.

LAS BOTELLAS

En la húmeda bodega tendremos que jugar a un apasionante duelo de botellas con el borrachín de Auld Sot.



Ganaremos cuando en el botellero construyamos una fila de nuestras botellas que llegue de lado a lado, y siempre antes de que lo consiga nuestro alcohólico contrincante. No hay una combinación fija; como el movimiento es libre, hay miles de secuencias para ganar, pero un buen truco es empezar situando botellas en sitios muy alejados, sin orden, porque de esta forma nuestro adversario se despistará y entonces podremos iniciar el ataque definitivo para hacer una fila antes que él. También es muy importante vigilar sus filas para meterle una botella de por medio que le impida concluir la línea. Vamos, como las cuatro en raya pero a lo bestia.

13. EL JARDÍN SECRETO

Al terminar el puzzle del botellero se abrirá un nuevo pasadizo secreto que nos lleva hasta un no menos secreto jardín, entre otras cosas porque está lleno de tumbas. Entrando por la puerta situada a la derecha de la escultura de las tres damas, y tras otra puerta, esta vez a la izquierda de la nueva estancia, encontraremos lo que nos estábamos temiendo desde el comienzo de la aventura: el puzzle del ajedrez.

EL SALTO DEL CABALLO



Pues sí, aquí está el tablero de ajedrez. En esta ocasión, tendremos que comernos la torre marrón con el caballo blanco siguiendo, claro está, las reglas del salto del caballo y evitando las casillas donde las piezas contrarias puedan comerse al caballo. Si como ya es norma situamos las letras en el eje vertical y los números en el horizontal, estos son los movimientos: **F1, G3, E2, C1, D3, C5, E6, F8, G6, E7, C8, A7.**



1. LOS TERRONES DE AZÚCAR



Sobre la figura de Andrew aparecen nueve terrones de azúcar de los cuales tendremos que echar ocho en la taza de café, moviéndolos por las esquinas de los dos pentagramas; el exterior con cabeza, brazos y piernas; el interior, hombros y caderas. Como sólo pueden seleccionarse los que te va dejando el icono y el que termina en la taza es el que ocupaba la zona del terrón movido, la secuencia es como sigue según nuestra vista: **mano derecha, hombro izquierdo, pie izquierdo a hombro izquierdo, pie derecho, mano izquierda a hombro derecho, cabeza, mano derecha, cadera izquierda.**



2. DRAWING ROOM

Tras el éxito en el primer puzzle, podemos dirigirnos al salón –Drawing Room– y obtener la llave resolviendo el juego de palabras con BEAST.

LA ESTANTERÍA



Ya en su interior, en la librería, el segundo puzzle nos reta a mover cinco letras –five letters– y esa es la clave; debéis ir tocando los libros siguiendo una a una las letras de **FIVELETTERS**, para ir poniendo en la estantería superior los libros de tal forma que en la inferior se queden los que forman la palabra COWARD.

3. DINING ROOM

La siguiente sala a explorar es el comedor –Dining Room–, la palabra que abre su acceso es WHO.

LA MESA DEL COMEDOR



Aquí nos encontramos con que la despistada cocinera se ha equivocado al poner la mesa y ha puesto los platos en el lado equivocado, por lo que tendremos que pasar todos los platos naranjas desde la izquierda a la derecha, y los verdes, obviamente, de la derecha a la izquierda. Siguiendo las posiciones según los números, ésta es la larga combinación: **4 a 9, 9 a 2, 5 a 9, 9 a 4, 10 a 3, 3 a 5, 1 a 8, 8 a 3, 3 a 10, 6 a 8, 8 a 1, 2 a 9, 7 a 2, 2 a 6, 9 a 2, 2 a 7.**

4. THE KITCHEN

Tras salir del salón de comidas, se impone ir a la cocina, y la palabra que abre su puerta es FREE. En el cálido interior de la cocina, y tras acercarnos al fuego de la chimenea, en un caldero encontramos un nuevo puzzle.

LA SOPA DE LETRAS



Muy adecuado, claro. Un caldero de sopa, pues una sopa de letras, esa es la filosofía de este entramado que podréis solventar construyendo, letra a letra, dos frases:

1. CULLEN SKINK IS BEST SERVED HOT
2. BUT HAGGIS SERVED IS BETTER NOT

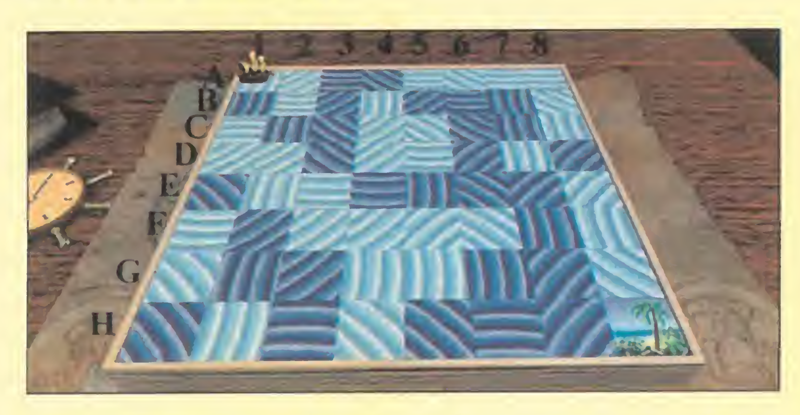
Los que entendáis su jocoso significado os daréis cuenta que es una verdad como un templo, pero para ir montando cada frase tendréis que coger las letras consecutivas unidas por los cordones. Es bastante fácil. No estaría de más que ojearais el libro de cocina que hay sobre la mesa situada a la izquierda del puchero. Tomad buena nota de la receta MUM'S CAKE. Antes de salir de la cocina, a la izquierda de la puerta, veréis un pequeño armario alacena. Si lo movéis accederéis al pasaje

secreto que os llevará hasta el comedor. Como en esta suntuosa estancia ya no parece haber nada más de interés, lo mejor es que salgamos e investiguemos qué secretos se esconden tras la puerta de la librería.

5. THE LIBRARY

Ya se advierte un cambio en los juegos de palabras de las puertas, porque en esta ocasión la palabra es SCOTLAND, pero hay que ir cogiendo la letra del alfabeto en la parte superior de la pantalla y ponerla en el lugar correspondiente de la extraña palabra que está en la mitad.

EL BARCO PERDIDO



Como corresponde a un lugar para mentes privilegiadas como es la biblioteca, el puzzle que encontraréis sobre la mesa situada junto a la escalera de caracol es toda una prueba a la paciencia y percepción de los más sabios. El objetivo es llevar el barco hasta la isla, pero siempre saltando entre casillas de distinto color y siguiendo la dirección del oleaje. Con mucho tiempo lo conseguiréis pero, si tenéis prisa, estos son los movimientos teniendo en cuenta los números y letras del tablero: **A3, E3, G3, H4, E7, B4, B7, B2, C2, C1, B1, B8, C7, C4, E6, C8, C3, D2, H6, A6, D3, F1, H1, A8, H8.**

Sin poder resistir el atractivo de la escalera de caracol, subimos por ella y nos dirigimos hacia el dormitorio –bedroom–.

6. THE BEDROOM

Cada vez se van complicando más los acertijos de palabras, pero si os fijáis en lo esencial del texto no tardaréis en descubrir que la palabra es THE.

GRAFFITI DE ILUSTRES



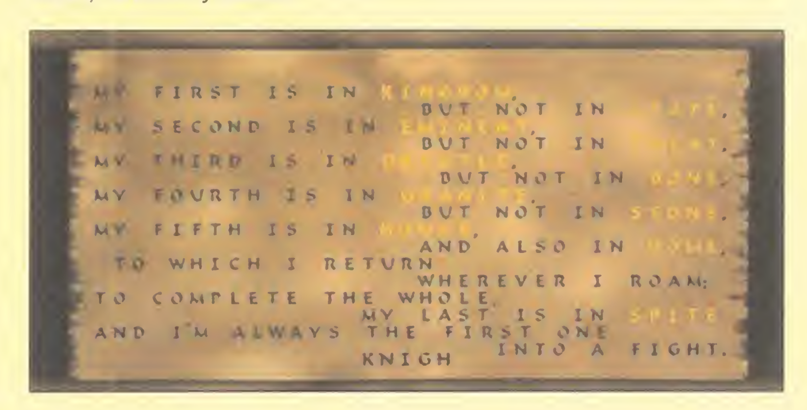
Estamos en la habitación para invitados del castillo MacPhiles, y en tan extraordinaria estancia han reposado los más ilustres escoceses, como podéis comprobar en una pequeña zona de la pared con bloques de piedra garabateados con nombres como el de William Wallace. Pero nuestra curiosidad nos lleva a tocar la argolla y se desencadena el desastre, los bloques quedan desordenados, y un deber histórico nos obliga a arreglar el desaguisado. Menos mal que no es tan complicado y con esta secuencia pasamos el mal trago: **6, 5, 2, 1, 4, 5, 2, 3, 6, 9, 8, 7, 4, 5, 6, 9.**

Todo esfuerzo tiene su premio, y conseguimos abrir la puerta del cuarto de baño –Bathroom–, pero tras examinarlo bien no encontramos nada de interés, por lo que decidimos volver a la habitación, donde nos llevamos la sorpresa de encontrar un nuevo misterio en el muro que acabamos de colocar; esta vez es un criptograma.

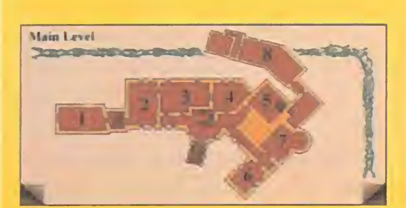
EL CRIPTOGRAMA



Aunque pueda parecerlo, no es tan complicado, sólo hay que ir eligiendo las letras del vocabulario para reemplazar a las de los versos encriptados. Si conoces el resultado final, y lo tenéis justo en la imagen inferior, es coser y cantar.



Cuando descifreis todo el texto, quedarán resaltadas en amarillo las palabras que contienen las letras de la palabra KNIGHT, el final de este divertido pasatiempo.





El castillo MacPhiles consta de cinco plantas, las dos principales, una torre, las celdas y las mazmorras. Como la extensión de estas tres últimas localizaciones es muy limitada y es imposible perderse, os ofrecemos los planos detallados de las dos primeras plantas para que nadie se despiste entre tanto pasillo y escaleras. 1 COCINA, 2 COMEDOR,3 HALL, 4 SALÓN, 5 BIBLIOTECA, 6 CAPILLA,7 SALON DE BAILE, 8 JARDÍN SECRETO, 9 CELDA, 10 SALÓN DE JUEGO, 11 SALA ESCOCESA.

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail donde aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

DAY OF THE TENTACLE

¿Cómo puedo encontrar la aspiradora del sótano para atrapar el hámster?

Sara Roma. La Vall de Uxó (Castellón)

La aspiradora aparecerá después de que en el pasado se haya reformado la constitución de los EE.UU. y, para ello, Hoagie debe introducir en el buzón de sugerencias la hoja de publicidad de la ferretería.

¿Cómo consigo la palanqueta del ladrón? ¿Cómo se entra en la habitación de Dwayne? ¿Cómo entro en el reloj con Laverne? ¿Para qué sirven el gato y los patines? ¿Cómo se desata al doctor Fred cuando vienen los de hacienda? ¿Cómo le pongo los fideos al primo Ted en la cabeza? He intentado con el tenedor pero no puedo. ¿Cómo se coge la dentadura del caballo? ¿Cómo se consigue la pistola que tengo que cambiar por el mechero en forma de pistola?

José Martínez. Alcantarilla (Murcia)

El ladrón te dará la palanqueta a cambio de las llaves que se encuentran en la cerradura de la habitación del gordo roncador. Dwayne dejará la puerta abierta cuando le hayas entregado la carta que Hoagie encontró en el buzón de la posada. Después de entregar la invitación al guardián de la perrera asusta a los Edison con el gato con apariencia de mofeta y el tentáculo cazador saldrá tras ellos dejando el acceso al reloj libre. Los patines ayudarán a la momia a llegar a la planta baja. Para liberar al doctor quítale la soga, colócala en la polea del tejado, ata el otro extremo a la momia, coloca la momia en la cama, píntala de rojo y usa la soga para sacar al doctor de la habitación. Los fideos tienen que estar mojados para colocarlos en la cabeza de la momia. El caballo se quedará dormido y dejará su dentadura en un vaso cuando le leas el libro de texto. La primera pistola se encuentra en la habitación de Dwayne.

¿Cómo consigo el mechero/pistola, el puro, el ratón de juguete, el vómito simulado, la dentadura del caballo, la pluma de oro y la pistola con el BANG?

Abel Oroz. Pamplona

La pistola con el Bang se puede coger después de que Bernard haya conseguido que Dwayne abra la puerta al mostrarle la carta del buzón de la posada. Distrae al vendedor de la fiesta y cambia en ese momento la pistola de broma por la pistola/mechero para conseguir el puro. El vómito simulado se consigue volcando la caja acústica y poniendo en marcha el equipo de música. Para conseguir el ratón de juguete atrae al gato cambiando los colchones de cama y para hacerte con la dentadura del caballo lee el libro de texto. Conseguirás la pluma de oro ofreciendo el cigarro explosivo a Washington y tapando la chimenea con la manta de Hancock.

¿Cómo se consigue la palanca del ladrón? ¿Qué hay que hacer con el caramelo que se consigue en la máquina?

Javier Cardenal. Palma de Mallorca

La palanca se consigue a cambio de las llaves que se encuentran en la cerradura de la habitación de la máquina vibradora. No sabemos a qué caramelo te refieres, lo único que hay que hacer con la máquina de dulces es forzarla con la palanca para coger todas las monedas que hay en su interior.

ETERNAM

En la pirámide ya he colocado las tres estatuas en el suelo de la sala y he puesto la sangre en el vaso. ¿Qué es lo que me falta para conducir el rayo de luz?

Juan López. San Sebastián (Guipúzcoa)

Si ya has colocado la estatua amarilla en el extremo superior, la naranja en el izquierdo y la azul en el derecho, lo que te queda por hacer es ponerte las raquetas en los pies para no ser sepultado por la arena.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

¿Dónde se encuentra la trompa de elefante en la pirámide maya? ¿Cómo consigo la figurita atrapada en el hielo?

Alex Simonetti. Castelldefels (Barcelona)

Para conseguir la trompa derrama la lámpara de queroseno sobre la parte central de la espiral izquierda. La figurita se consigue introduciendo en su boca el fragmento de orichalcum de Guatemala.

Estoy en unas ruinas donde hay una cabeza de toro, una cola y unos cuernos. ¿Qué debo hacer?

Felipe Saint Jean. Buenos Aires (Argentina)

Coloca el instrumento topográfico sobre la cabeza y oriéntalo hacia el cuerno que esté más cerca para trazar una línea. Repite el proceso con la cola y las dos líneas se cruzarán en un punto en el que, si cavas con la costilla, podrás encontrar la piedra lunar. Coloca los discos solar y lunar sobre el pedestal y hazlos girar hasta que coincidan en la parte superior el sol del mediodía y la luna llena.

MUNDODISCO

¿Qué tengo que hacer mientras el ladrón habla con el portero en la guarida de la hermandad? ¿Cómo ato el cordel al dibujo del pulpo? ¿Cómo cojo las natillas del bosque? ¿Por qué no puedo volver al presente?

Javier Polo. Madrid

Después de ver de nuevo el robo del libro, debes dirigirte rápidamente a la guarida antes de que llegue el ladrón, esconderte detrás de la valla y colocar el vaso sobre la cañería cuando el ladrón comience a hablar. Si sigues estos pasos podrás averiguar la contraseña secreta, así que ponte la túnica del monje, llama a la puerta y conseguirás entrar. No debes atar el cordel al dibujo del pulpo sino al pulpo de verdad, que se encuentra en la pescadería. Puedes recoger natillas del caldero de la bruja con el cacharro de barro. Una vez hayas asistido a la reunión de la hermandad no deberías tener ningún problema para regresar al presente.

SAM AND MAX HIT THE ROAD

¿Qué hay que hacer en Bumpusville? ¿Hay que hacer algo al robot que lo limpia todo? ¿Cómo se utiliza el sistema de realidad virtual que hay en una habitación vigilado por el rubio?

Valentín González. Madrid

Recoge un libro de las estanterías con ayuda del recogedor de pelotas de golf unido a la mano de Jesse James, léelo y utiliza la información contenida en él para reprogramar el robot de limpieza, que hará saltar la alarma y el guardaespaldas dejará su puesto libre pudiendo acceder a la máquina de realidad virtual.

¿Qué hay que hacer en la "Roca de la Rana"? ¿Para qué sirve el vaso de Snuckey's? ¿Sirve de algo el minijuego del CAR BOMB que se compra en el escaparate giratorio de Snuckey's?

Alberto Martínez. Valencia

En la dicha roca hay que colocar tres muestras de pelo pertenecientes a tres pies-grandes distintos y esparcir sobre ellas los polvos místicos de Shuv-Oohl. Uniendo el vaso al recogedor de pelotas de golf podrás llenarlo de alquitrán. Los minijuegos de las tiendas Snuckey's no tienen relación directa con el desarrollo de la aventura.

¿Cómo puedo rescatar a Max en el minigolf del cocodrilo?

Francisco Carlos González. Sevilla

Coge el cubo lleno de pelotas de golf dejando en su lugar el cubo con peces, y lanza varios peces hacia el pantano de manera que consigas atraer a los cocodrilos hasta que formen un puente por el que podrás llegar hasta Max.

¿Cómo consigo el anillo de Shuv-Oohl? ¿Y la pista del monte Rushmore?

Miguel López. Lerín (Navarra)

El anillo se encuentra dentro de la pelota de lana y se consigue uniendo al recogedor de pelotas de golf la mano de Jesse James y el imán. Podrás llegar al monte Rushmore leyendo unos folletos de publicidad que se encuentran en el local de Evelyn Morrison.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es

CLANDESTINY

Seguro que la palabra Trilobyte asusta a más de uno. Pero no son invadidos por el terror psicológico, sino más bien por un terror mental, pues habrán perdido gran parte de sus neuronas en la mansión Stauff resolviendo decenas de puzzles maquiavélicamente intrincados. Pues si los que se den por aludidos quieren volver a practicar la halterofilia cerebral o cualesquiera otros sujetos desean averiguar si ese 180 que sacaron en el test de inteligencia sirve para algo, «Clandestiny» es su oportunidad. Como mucho nos tememos que tanto unos como otros terminarán por atascarse, os ofrecemos, con la solución de puzzles y gráficos de los mapas, la aspirina perfecta para vencer al dolor de cabeza que provoca esta inolvidable aventura.
Andrew MacPhile no es precisamente un valiente, pero estamos seguros de que vosotros sí; escoged el nivel de dificultad BRAVE y seguidnos por las oscuras salas del castillo MacPhiles. En el gran recibidor –Grant Hall– de la planta baja se encuentra el primer puzzle...



El Castillo de la Inteligencia

detrás de un arma pesada. Esta situación es tan constante durante las misiones, que es fácil perder el rumbo de vuelo por estar entretenidos haciendo tiro al blanco. Nuestra recomendación es no perder bajo ningún concepto la línea de rumbo, y disparar y limpiar el terreno que sobrevolamos. Además, los mujaidines no son nunca un blanco valorado por nuestros mandos, por la razón de que ante la opinión publica occidental estos eran civiles.



Evidentemente, para poder detectar los blancos pequeños y en movimiento activaremos el WSO –sistema de seguimiento de blancos automáticos–, para lo cual tendremos que entrar en la cabina del copiloto-cañonero. Una vez activado este dispositivo, podremos volver a la cabina del piloto. De esta forma, el cañonero nos estará buscando blancos constantemente y seremos nosotros los que decidiremos si son válidos o no. Por supuesto, en este caso la tecla de vistas externas del objetivo es fundamental usarla para evitar disparar sobre objetivos civiles.

Otro inconveniente de ir constantemente con el HUD en el modo de armamento, es que tenemos que guiar nuestra navegación por el reconocimiento de terreno, y por la brújula del HUD. Por eso recomendamos que durante el "briefing" de las misiones estudiemos detenidamente el mapa, y variemos los puntos de navegación si es oportuno. Y, sobre todo, analicemos las zonas donde estén los blancos prioritarios, con la





función de ver el mapa en 3D. Esto nos dará una buena información adicional, y de vez en cuando imprescindible para poder localizar blancos pues una columna de tanques, o una patrulla de guerrilleros no son fáciles de localizar desde el aire.

PELIGRO CONSTANTE

Además de la infantería enemiga, hay otros objetivos de mayor envergadura como son tanques, camiones, antiaéreos, y por supuesto, otros helicópteros como los Cobra. Con los cobra deberemos tener cuidado porque son muy molestos y siempre aparecen cuando menos lo esperamos. Para poder eliminarlos hay que escuchar atentamente la voz femenina que nos "canta" los objetivos aéreos. Con el modo del HUD en combate aire-aire, sólo tendremos que localizar el blanco y una vez fijado éste disparar una andanada de cohetes. Con esta maniobra es relativamente fácil quitárnoslos, pero es indispensable mantenerlos a distancia. Sólo así podremos ser efectivos, porque si les dejamos acercarse, su movilidad y velocidad en el aire los hacen inalcanzables, y entonces seremos vulnerables.

Como podréis apreciar, este simulador nos pone en situaciones de gran complejidad donde las amenazas salen de cualquier sitio, y para poder cumplir con éxito hay que estar con mil ojos. La pregunta que os haréis será, ¿entonces cuándo hay tiempo para hacer navegación, y pensar en el helicóptero, los daños recibidos, el armamento que queda...?

No os preocupéis, el problema no es tan grave. Seguramente la pregunta se deriva de la dificultad que tiene el Apache para ser volado, y por lo tanto que debemos estar más atentos a esta circunstancia que al combate. Con el Hind no hay problema, pues es un helicóptero fácil de volar, hasta incluso en el modo más realista, y esto se debe a su gran estabilidad. Por supuesto, su agilidad con respecto a la del Apache deja mucho que desear, así que no penséis que las maniobras que hace el Longbow las puede hacer el Hind, porque entonces acabaremos en el suelo. Lo único importante es que el Hind tiende a elevarse por sí sólo y ya sabéis que un helicóptero alargará su vida en la misión si vuela bien bajo, así que tratar de evitar elevar el Hind más de 100 m; a más altura seréis el blanco más fácil de todos.

El poder transportar personal militar de unas bases a otras le da a «Hind» un aliciente más de jugabilidad y componente estratégico

TRANSPORTE DE PERSONAL

Una de las misiones más originales es la depositar un escuadrón de soldados en un punto de alta actividad bélica para realizar intervenciones.

Tendremos que tener la templanza de llegar hasta el punto de destino lo más rápidamente, sin entretenernos con nada –los objetivos y posibles amenazas que encontremos en el camino siempre pueden eliminarse, pero nunca nos desviaremos de la ruta–. Una vez lleguemos al punto de descarga, es recomendable sembrar un poco de terror por la zona haciendo unos barridos generales con el cañón y con los cohetes. Esta acción nos permitirá aterrizar con alguna ventaja.

Recordar que el Hind tiene el tren de aterrizaje retraible –hay que sacarlo–, y la descarga de las tropas se hará con el aparato bien posado.

Después de la descarga, levantaremos el vuelo de inmediato y haremos fuego de cobertura para proteger las tropas hasta que tomen posiciones.

Si conseguimos hacer estas misiones correctamente podremos disfrutar de volar un helicóptero de la forma más completa que se puede hacer.

Esperamos que estas directrices os sirvan, pero nada como el manual. Hasta el mes que viene.

G. "SHARKY" C.

Net Meets

Este mes quiero contaros en qué consiste un Net Meet. Básicamente, un Net Meet es una campeonato de vuelo de combate sobre la base de un simulador especifico que contemple la posibilidad de jugar en red. ¡¡Así de sencillo!!

Los Net Meet son variados en su concepción, con la sola regla fija de que gana el que no ha sido derribado en ningún combate. Las reglas las ponen los participantes, aunque por lógica hay una serie de ellas que son obligadas, y que a la larga se ha visto que en todos estos campeonatos estas reglas coinciden. De echo, uno de los Net Meet más famosos que durante años se celebró, y antes de que Internet hiciese que cualquiera pudiese volar contra otro, era el que la revista inglesa Enemy Lock On! organizaba todos los veranos en Londres. Sobre la base del Falcon 3.0 –auténtico pionero de estos campeonatos gracias a su estupendo campo de batalla electrónico donde se pueden volar bien el F-16, o un Mig-29, o un F-18– un grupo de apasionados de los aviones de combate y de los simuladores desarrollo un sistema de campeonato por eliminatorias con unas curiosas reglas. Éstas son así debido a que los combates son un auténtico Dog Fight. Es decir, sólo aviones contra aviones, sin una misión que cumplir salvo quitar de enmedio al enemigo. Esta situación obligaba a que ambos aviones saliesen de una posición equivalente, y la más lógica es volando enfrentados –head to head–. De tal manera y para evitar que la resolución de los combates ocurriese demasiado rápido y por una alta participación del factor suerte, hasta el cruce de ambos pájaros está prohibido disparar. Una vez se realiza el primer cruce, sólo se permitirá el fuego de cañón. Nada de misiles. Por último, y tras un tiempo convenido –uno o dos minutos–, el uso de los misiles está permitido, aunque solo se dispone de misiles de corto alcance. Y con estas reglas, ¿qué ventajas hay? Sencillamente, se potencia el espectáculo del combate cerrado, con una duración relativa, y donde se premia la habilidad de cada piloto, eliminando un alto porcentaje del factor suerte.

Estos campeonatos han tomado arraigo por todas partes, y gracias a las comunicaciones por Internet, y a algunas direcciones de Web específicas, estos combates están muy difundidos y en cualquier momento nos podemos incorporar a uno de ellos sin ninguna dificultad.

En algunos casos todo esto se ha complicado sobremanera debido a que algunos juegos de simulación modernos admiten múltiples conexiones en red para poder jugar hasta por equipos. De esta manera, los combates se complican bastante al estar en red simultáneamente varios jugadores. Podemos volar por parejas –líder-escolta–, participar en misiones de ataque a objetivos terrestres mientras que el otro equipo se encarga de defender...

Uno de los simuladores que actualmente triunfa en estos campeonatos es «EF2000», aunque «ATF», y aún todavía «Falcon 3.0» también son estrellas de algunos grupos de aficionados fieles a estos simuladores.

Las variedades de estos campeonatos son infinitas y cada una aporta nuevas sensaciones y desafíos. Esperemos que pronto podamos disfrutar de uno de estos Net Meet en España. Muchos nos apuntaríamos con los ojos cerrados...¿verdad? En fin, igual algún día alguien lo organiza... Hasta el mes que viene.

Tu opinión nos importa mucho

Porque MICROMANÍA se hace para ti todos los meses. Queremos hablar de lo que realmente te interese. Mejorar mes a mes. Pero sin tu ayuda no sería posible. Necesitamos saber tus opiniones sobre sobre algunos temas relacionados con los Pc´s y las nuevas máquinas y con nuestra revista. Si tienes unos minutos, responde a estas preguntas y envíanos el cuestionario (o una fotocopia) por fax (91 654 72 72) o por correo (HOBBY PRESS; Encuesta MICROMANÍA ; Apartado de Correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid).
Muchas gracias por tu opinión.

TU EQUIPO INFORMÁTICO

1. ¿Qué equipo tienes? (si tienes varios marca sólo el que realmente uses)
   - ❑ 386
   - ❑ 486
   - ❑ Pentium
   - ❑ Pentium Pro
   - ❑ Otro PC ______
   - ❑ Consola ______

2. ¿Cuántas horas utilizas tu ordenador a la semana para tu ocio personal? ________

3. ¿Tiene tu ordenador lector de CD-ROM? ¿De qué velocidad?
   - ❑ Sí, de 2 X
   - ❑ Sí, de 4 X
   - ❑ Sí, de 8 X
   - ❑ Sí, de 10 X
   - ❑ Sí, otra: __ X
   - ❑ No

4. ¿Cuántos juegos originales tienes? ____

5. ¿Cuántos has comprado en 1996? ________

6. ¿Qué accesorios posee tu equipo informático?
   - ❑ Impresora Láser
   - ❑ Impresora Matricial
   - ❑ Imp. inyección
   - ❑ Escáner de mano
   - ❑ Escáner de mesa
   - ❑ Capturadora vídeo
   - ❑ Tarjeta de sonido
   - ❑ Módem ____ baudios
   - ❑ VGA aceleradora 3D
   - ❑ Otro: __________

7. ¿Piensas mejorar tu ordenador en el 97? ¿Con qué?
   - ❑ Lector de CD-ROM
   - ❑ Impresora láser
   - ❑ Impresora matricial
   - ❑ Imp. de inyección
   - ❑ Escáner de mano
   - ❑ Escáner de mesa
   - ❑ Capturadora vídeo
   - ❑ Tarjeta de sonido
   - ❑ Módem _____baudios
   - ❑ Nuevo ordenador: _____
   - ❑ Nuevo monitor
   - ❑ Nuevo disco duro
   - ❑ Más memoria RAM
   - ❑ Disco removible
   - ❑ VGA aceleradora 3 D
   - ❑ Consola: __________
   - ❑ Otro: __________

8. ¿Qué tipos de programas te interesan?
   - ❑ Enciclopedias e Información General
   - ❑ Juegos
   - ❑ Educativos
   - ❑ Idiomas
   - ❑ Utilidades
   - ❑ Aplicaciones de diseño
   - ❑ Aplicaciones de sonido
   - ❑ Aplcaciones de vídeo
   - ❑ Otros: __________

9. ¿Para qué utilizas fundamentamente tu ordenador? (puedes marcar varias opciones)
   - ❑ Diseño gráfico
   - ❑ Autoedición
   - ❑ Procesador de texto
   - ❑ Hoja de cálculo
   - ❑ Presentaciones
   - ❑ Vídeo digital
   - ❑ Música
   - ❑ Programación
   - ❑ Consulta de datos
   - ❑ Aprender idiomas
   - ❑ Videojuegos
   - ❑ Otro: __________

10. ¿Cuál es tu grado de conocimiento de Internet?
    - ❑ ALTO: Me conecto regularmente.
    - ❑ MEDIO: Me he conectado alguna vez.
    - ❑ BAJO: He leído cosas, pero no me he conectado.

11. Si no estás conectado ¿Piensas darte de alta en el 97?
    - ❑ Sí ❑ No
    - ❑ No lo tengo decidido, no se si me interesa el tema.
    - ❑ No lo tengo decidido, es una cuestión de precio

LA REVISTA

12..¿Desde cuando nos lees?
   - ❑ 6 o menos meses
   - ❑ Más de 1 año
   - ❑ Más de 2 años

13. ¿Cada cuánto tiempo compras Micromanía?
   - ❑ Todos los meses
   - ❑ Más de 6 veces/año
   - ❑ Menos 6 veces/año

14.- Cuando no compras la revista, ¿a qué se debe?
   - ❑ Se me olvida
   - ❑ No tengo dinero
   - ❑ No me interesan los temas de portada
   - ❑ Prefiero comprarme otra revista ese mes.
   - ❑ Otra razón: _______ ________________

15. ¿Cuántas personas leen tu revista, contándote a ti? ______

16. ¿Qué opinas de las secciones? (3 - Muy interesante; 2 - Bien; 1 - Poco Interesante)

Actualidad _____
Imágenes de Actualidad _____
CD Manía _____
Cartas al Director _____
Tecnomanías _____
Previews _____
Megajuego _____
Punto de Mira _____
Escuela de Estrategas _____
El Club Aventura _____
Patas Arriba _____
Escuela de Pilotos _____
Maniacos del Calabozo _____
Yo, Nexus 7 _____
Panorama Audiovisión _____
S.O.S. Ware _____
Sector Crítico _____
Acid House _____
Especific. Técnicas _____
Concursos _____

18. En cuánto a los reportajes, ¿cuáles te interesan más? (3 - Muy interesante; 2 - Bien; 1 - Poco Interesante)

Sobre Compañías _____
Nuevas Tecnol. Audiovisuales _____
Nuevas máquinas _____
Nuevos juegos _____

18. ¿Te has leído o te vas a leer
   - ❑ Toda la revista
   - ❑ Más de la mitad
   - ❑ Menos de la mitad

19. ¿Qué otras revistas de informática compras regularmente (6 o más veces / año)?_______ ________________

20. ¿Y cuáles te compras esporádicamente (menos de 6 veces/año)? ________________

DATOS PERSONALES

23. Edad: __________

24. Sexo: __________

25. Ocupación principal:
   - ❑ Trabajo ❑ Estudio

26. ¿Cuáles son tus principales aficiones en sus ratos de ocio?
   - ❑ Hacer deporte ❑ Ir al cine
   - ❑ Recreativas ❑ Leer
   - ❑ Oir música ❑ Ver TV
   - ❑ Otras: __________

Muchas gracias por colaborar con nosotros.

BUZÓN DE SUGERENCIAS

Escuela de Pilotos

Afganistán, guerra maldita





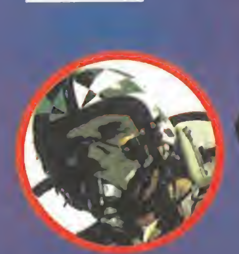
Si hay algo espectacular de este simulador de vuelo de helicópteros, es la campaña y las misiones en Afganistán. De hecho, este helicóptero se hizo famoso debido a que en Afganistán adquirió gran relevancia como punta de lanza de los ataques rusos.

DIGITAL INTEGRATION
Disponible: **PC CD (DOS, WIN95), MAC CD**
V. Comentada: **PC CD**
SIMULADOR

Temido por los afganos como si fuese el mismísimo demonio, el Hind usó todo su poderío armamentístico para arrasar poblados mujaidines, y sobre todo fue usado como arma básica para eliminar grupos de guerrilleros que eran los que más daño hacían sobre las tropas rusas

EL ATAQUE A SUELO

Hind es un helicóptero de ataque a suelo. Su gran tamaño y poca agilidad no lo hacen propicio para combates aéreos, con lo cual toda su potencia de fuego se centra en objetivos terrestres.
En la campaña afgana las tropas de asalto nativas serán uno de los objetivos, y durante todo el vuelo estaremos pendiente de ellas, pues son muy numerosas, y su única ambición es eliminarnos de enmedio. Es más, su alta movilidad las convierte en un enemigo desperdigado por todo el terreno, con lo cual deberemos de ir con cien ojos para no dejar pasar por alto ninguno, sobre todo aquellos mujaidines que están parapetados ►



Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar una carta a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes - 28700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre la reseña ESCUELA DE PILOTOS.

También nos podéis enviar un e-mail al siguiente buzón:
pilotos.micromania@hobbypress.es

Skynet

Lucha contra la exterminación



BETHESDA
Disponible: **PC CD**
ARCADE







Hay ciertas ocasiones en que el examen a fondo de un programa provoca la decepción, y es entonces cuando nos enfadamos bastante ante fallos que deberían haberse evitado. Es lo que ha ocurrido con «Skynet». Ya sucedió lo mismo con su antecesor, «The Terminator, Future Shock» pero, como nunca perdemos la esperanza, pensábamos que en Bethesda habrían corregido los errores. Pero las novedades incluidas en esta segunda parte son sospechosamente escasas. Es normal que se vuelva a usar el mismo engine –por poner un ejemplo conocido, EA no hace más que evolucionar su "Virtual Stadium"–, pero la herramienta de creación de «Skynet», el X Engine, no ha sufrido desarrollos o avances apreciables en los gráficos del programa. De hecho, tanto la presencia general del escenario como muchas edificaciones y vehículos son virtualmente idénticos a los que aparecían en «Future Shock». Y esta repetición no molestaría a nadie si por lo menos los originales rebosaran calidad, pero de nuevo nos encontramos ante unos grotescos mapeados de texturas que nos hacen confundir la SVGA con VGA, unos cielos y horizontes abrumadores por su indignante sencillez y unas construcciones, camiones y demás elementos decorativos diseñados por un jardín de infancia.



Los exigentes con el apartado visual de un programa ya habrán puesto a «Skynet» en su lista negra. Pero es posible que los incurables del arcade lo encuentren más que aceptable, porque a pesar del pobre bagaje gráfico, los modelos poligonales de naves, terminators y muchas más unidades que las máquinas han creado para la exterminación de la raza humana no están nada mal elaborados, y los efectos visuales de sus desintegraciones son notables por su espectacularidad, sin olvidar los realistas efectos de luz que producen los impactos de las balas. También merece destacarse el armamento por su originalidad y brillante realización, como el fusil de asalto que tiene una pantalla de visión nocturna e infrarrojos. El sonido tampoco defraudará a los melómanos del heavy informático en su variante de explosiones y efectos ambientales en estéreo. Además, las misiones son muy variadas y son presentadas mediante aceptables secuencias de vídeo que crean una trama más uniforme de lo que es habitual. En resumen, el programa es jugable, pero de ahí no pasa.

A.T.I.

Unos escenarios de tiempos pasados son la auténtica cruz de un arcade que, por este motivo, se queda en correcto cuando podía haber sido casi excepcional



Shattered Steel

MERCENARIOS DEL ESPACIO





Una aventura espacial realmente impresionante. Así es «Shattered Steel», el nuevo juego de Interplay que presenta, en este nuevo título, una batalla repleta de la mejor acción y estrategia, unos gráficos excelentes y unos efectos sonoros de gran calidad.



Nuestro vehículo "utilitario" –Planet Runner–, un arma devastadora y un complicado enemigo para los que no estén a nuestro lado.

BIOWARE/INTERPLAY
Disponible: **PC CD**
ACCIÓN/ESTRATEGIA

No en vano, nos encontramos en el año 2.132. La raza humana ha crecido de una forma desmesurada y está a punto de ser extinguida. La salvación depende de ti, un mercenario contratado por una compañía minera para investigar la ruptura de la red de comunicaciones con el planeta Lanois 3. En un primer momento parece un simple caso de piratería. Pero pronto descubres que un extraño grupo alienígena pretende exterminar a todo ser vivo. Las comunicaciones están cortadas y sólo estás tú para enfrentarte a ese despiadado ejército, porque su próximo objetivo es La Tierra.



El juego en sí ofrece un abanico de desafíos y opciones inmenso, que se descubren al recorrer con el puntero los menús de presentación. La invulnerabilidad y armas ilimitadas son dos de las mejores para practicar antes de la lucha, aunque impiden el paso a otro nivel.

IMPRESIONANTE VISTA

Sin embargo, ayudan a familiarizarse con el manejo del Planet Runner. No es una tarea árdua, pero sí algo complicado, puesto que la cabeza de la nave se mueve en todas direcciones, con independencia del resto del armazón, lo que en ocasiones puede originar despistes y confusiones en el recorrido. No obstante, el seguimiento del enemigo está garantizado en todos los radares de los distintos tipos de cabina de mandos a emplear. Pero la opción más impactante y atrayente es la vista aérea exterior de todo el territorio y las naves que por él transitan, donde resulta asombrosa la calidad gráfica de «Shattered Steel». Antes de comenzar una misión, recibes las instrucciones a seguir. Tendrás que eliminar a todos los

Los amantes de la acción y la estrategia están de enhorabuena con este espectacular programa de Bioware e Interplay



De película

El entorno gráfico es espectacular, y ello gracias a la inmejorable utilización de la técnica Voxel. «Shattered Steel» presenta un mundo en alta resolución con texturas y detalles de luz y sombra, y con una reproducción geográfica muy avanzada con respecto a lo visto hasta ahora en este tipo de juegos. Los robots han sido renderizados y modelados en 3D, lo que confiere a sus movimientos una sensación de realismo desmedida, incluso en los momentos en los que el terreno es abrupto y escarpado. Todo ello, aderezado con una banda sonora semejante a las de las mejores películas del género, casi cautivadora, y con unos efectos de sonido localizados a la perfección.



El realismo de las imágenes lleva a pensar que estamos pilotando en la realidad un Planet Runner.





Desde esta pantalla se nos indicará nuestro próximo destino; eso sí, deberemos tener un buen nivel de inglés para enterarnos de todo.



Los enemigos son, en general, bastante difíciles de eliminar; probad en las fases avanzadas.



Un arsenal en movimiento

En cada uno de los cincuenta niveles de los tres mundos –Lanois 3, OREC y Plante III– aumentan los problemas y el grado de dificultad de manera paulatina y progresiva. Pero siempre es gratificante poder elegir el blindaje de la nave, los reactores y, sobre todo, varios de los veinticinco tipos de armas recargables para transformar el Planet Runner en un arsenal móvil: pistolas tipo Gatling, misiles teledirigidos, morteros de mezcla carburante, cañones de plasma... Eso sí, a mayor peso, menor capacidad de movimientos rápidos y precisos.

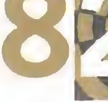
«Shattered Steel» está, sobre todo, dirigido a aquellos amantes de los juegos en red o modem, debido a que permite hasta 16 jugadores "enganchados"

enemigos, destruir sus comunicaciones... Sin embargo, éste es quizá su mayor contratiempo: no ha sido traducido a nuestro idioma –está en inglés.

«Shattered Steel» también está dirigido a los amantes de los enfrentamientos en red y modem, y ofrece la alternativa de que intervengan hasta 16 jugadores.

Un buen juego, que los señores de Bioware e Interplay nos ofrecen para estas navidades.

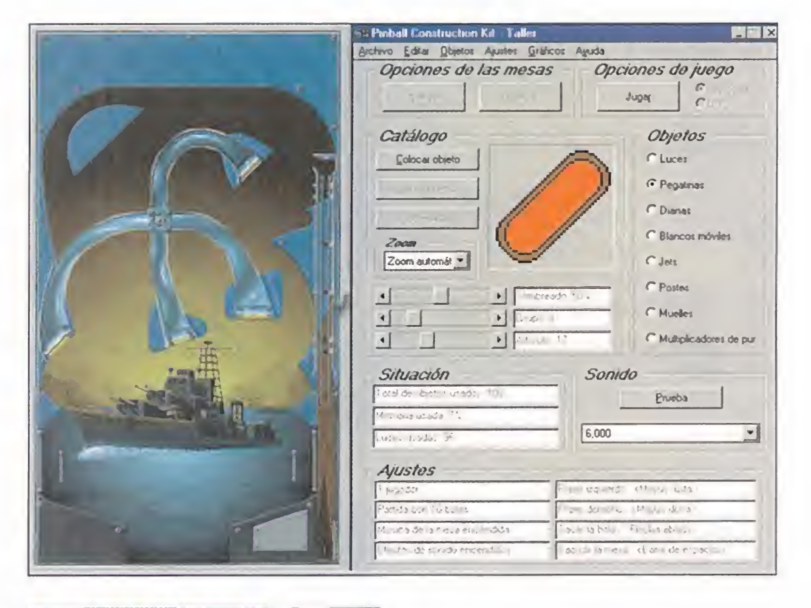
E.L.A.



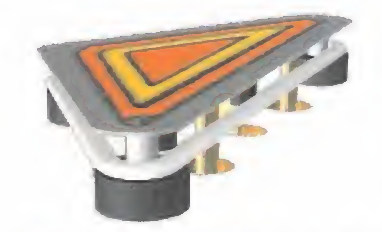
Pinball Construction Kit

CONSTRUYE TU PROPIO PINBALL

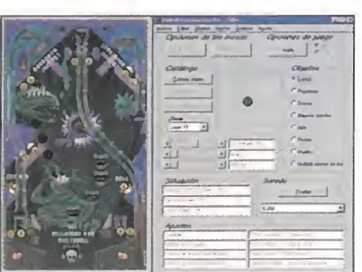
Desde que existe el mundo de los videojuegos, siempre habíamos soñado con crear uno a nuestra medida. Ya hay herramientas de aventuras, arcades y otros. A este club del "hazlo tú mismo" podemos añadir ahora los pinballs, de la mano de 21St Century. Sólo estos auténticos especialistas podían afrontar tamaña tarea, y lo han hecho pero que muy bien.

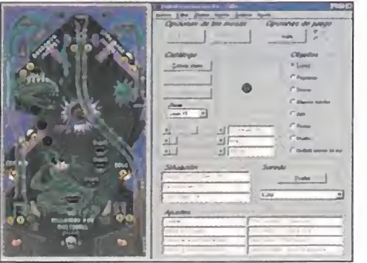


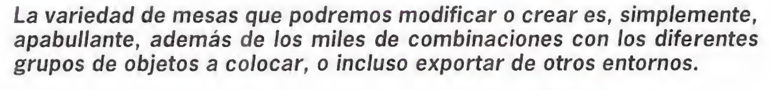
21ST CENTURY
Disponible: **PC CD (DOS, WIN 95)**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
EDITOR



La historia cuenta que el pinball nació en Inglaterra a finales del siglo pasado. Más de un siglo después, sigue siendo el juego de salón más universal del mundo y su desarrollo ha alcanzado incluso al software de entretenimiento. La explicación a esta longevidad y al magnífico estado de salud del género es su inabarcable jugabilidad. Cualquiera puede jugar con un pinball y es ésta innata sencillez, unida a su acción sin pausa, rapidez y espectacularidad, la causa de su éxito. Sus numerosas versiones informáticas no han hecho más que aumentar su enorme atractivo. Pero como sobre gustos no hay nada escrito, los fanáticos del flipper nunca han encontrado la mesa perfecta, y para que puedan diseñarse una que sea el más fiel reflejo de sus preferencias, por fin ha llegado lo que estaban esperando: «Pinball Construction Kit».







La variedad de mesas que podremos modificar o crear es, simplemente, apabullante, además de los miles de combinaciones con los diferentes grupos de objetos a colocar, o incluso exportar de otros entornos.

LA COCINA DEL PINBALL

Sin duda, lo que más asusta inicialmente de estos programas de creación es la complejidad de su manejo. Pues estamos ante un ejemplar situado en el polo opuesto; su facilidad de uso es sin lugar a dudas su mayor virtud. Partiendo de mesas ya establecidas, o de una completamente vacía, podemos añadir luces, pegatinas, dianas, blancos móviles y de obtención de bola extra, jets, postes, muelles y multiplicadores de puntuación, pulsando con el ratón, en el lugar deseado, el icono elegido. Una elección que puede estar entre las miles de piezas que incluye el programa ordenadas por categorías, o las que editemos nosotros mismos, toda una gozada que nos permitirá poner cualquier imagen, desde fotografías a pantallas de otros juegos, pasando por sprites y todo lo que tratemos con nuestros habituales programas gráficos, pues el entorno es Windows, con todo lo que esto implica en cuanto a compatibilidad y comodidad en el trasiego de datos y ficheros. La única barrera son los 256 colores en paleta; admitir el True Color hubiera sido rozar ligeramente la perfección.

Se acabó la desesperante limitación en el número de mesas; por fin los amantes del género tendrán infinitas a su disposición y, además, a su gusto

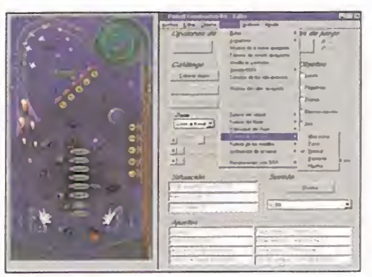
Pero además de diseñar gráficamente la mesa, también podemos generar todo el entorno sonoro,

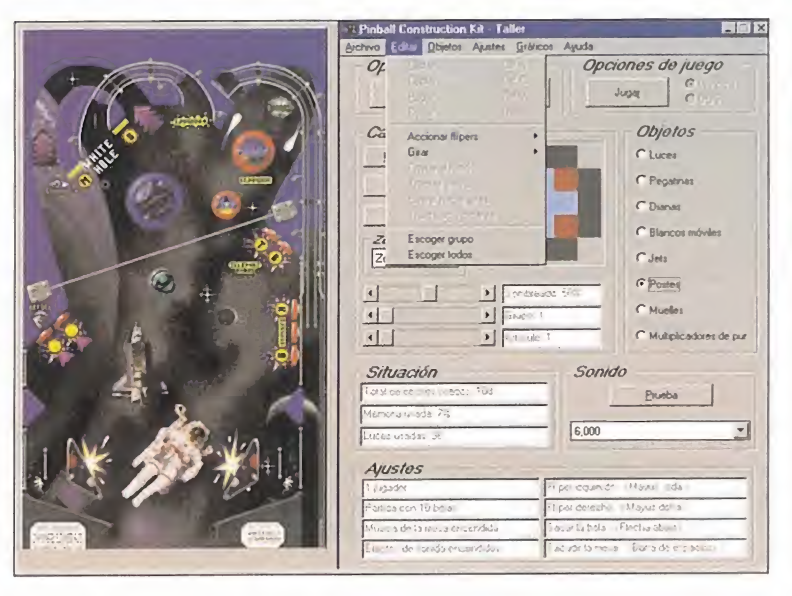


Gracias al entorno utilizado –Windows 95–, la sencillez de manejo logra cotas difícilmente alcanzables por otros editores.

es decir, onomatopéyicamente hablando, los bangs, clangs, booms, pims, pams, gritos, exclamaciones y demás sonidos típicos del pinball estallarán en los oídos siguiendo nuestra selección entre la extensa base de datos del programa o, nuevamente, importando nuestros propios ficheros de efectos o grabaciones de voz, sin olvidar que también podemos pinchar la música MIDI de fondo.









El hecho de que esté traducido a nuestro idioma es un punto a favor de este «Pinball CK», todo lo cual no hubiera sido posible sin la mano de 21st Century.

La gran sencillez de su interface de manejo es la mayor virtud de una de las herramientas de creación de videojuegos más útiles de la historia del software de entretenimiento

HAY LÍMITES

El único límite a la imaginación es que sólo podremos iniciar nuestra divertida y apasionante labor desde mesas con rampas, canales y situación de los flippers ya establecidos. Pero hay más de 30 mesas, lo que junto a las infinitas colocaciones de los objetos hace que la repetición sea imposible. Y a la hora de jugar, además del súper realista comportamiento de la bola, contemplaremos en todo su esplendor nuestra obra gracias a resoluciones de hasta 1.024x768 y podremos grabar las partidas para luego vacilar a los amigos con la repetición de nuestro dominio de esa imparable situación en la que nos metemos cada vez que jugamos a un pinball.

Si sois sus fans número uno y siempre os andábais quejando de que todos los juegos comercializados hasta la fecha sólo traían cuatro o cinco mesas, «Pinball Construction Kit» es la solución perfecta a ese irrefrenable ímpetu por jugar que sólo puede ser comparado con la velocidad a la que lanzaréis la bola.

A.T.I.

80

Flight Simulator 6.0

Algo más que un juego para Windows

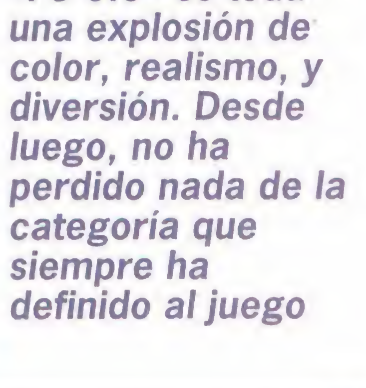
MICROSOFT
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR

La última entrega del programa de Microsoft sigue siendo el mismo de siempre. «Flight Simulator 6.0» es básicamente la versión 5.1, pero adaptada al soporte de Windows 95. Como ya sabéis, este simulador nos permite hacer todo lo que puede hacer un avión, y lo que debe hacer. Todo el realismo del vuelo desde que se despega hasta que se aterriza es perfecto. Deberemos esperar a la orden de la torre de control para poder levantar el vuelo, tendremos que ajustarnos fielmente a las rutas aéreas, pedir permiso para aterrizar y hacerlo cuando nos lo den. Como siempre ha sido en todas sus versiones anteriores, «FS 6.0» es el realismo puro de los simuladores. Sólamente el placer de volar, volar y volar...





«FS 6.0» es toda una explosión de color, realismo, y diversión. Desde luego, no ha perdido nada de la categoría que siempre ha definido al juego





La ventaja más fuerte que aporta Windows 95 es el sistema DirectX y el soporte de 32 bits, con lo cual hace que el juego sea más potente, más rápido en la carga y en la velocidad de manejo de gráficos, y con una mejora gráfica apreciable. Por lo demás, no aporta nada más novedoso dentro del campo de las especificaciones técnicas. Así pues, los chicos de Microsoft han creado un par de aviones nuevos y varios escenarios nuevos para añadir a la extensísima colección.

Uno de los nuevos aparatos que podremos pilotar es un Boeing 737. La sensación de estar a los mandos de éste no es descriptible. Lo mejor es probarlo. El modo de vuelo está tan logrado que incluso tenemos la impresión de que estamos pisando el avión por dentro. Los suaves balanceos, las largas distancias... ¡sólo faltan las azafatas! La otra opción pone el punto de la diversión al ofrecer la oportunidad de volar una excelente avioneta monoplano de acrobacia. Podremos dar rienda suelta a nuestra imaginación y probar a realizar todas la maniobras y piruetas que seamos capaces. El comportamiento de la avioneta es excepcional, sin defecto alguno. Por supuesto, «FS 6.0» permite cargar e incorporar todos los aviones creados por los aficionados al «Flight Simulator», así como la gran diversidad de escenarios ya existentes.

De todas maneras, los escenarios extras se nos antojan innecesarios después de ver los cuatro magníficos escenarios que presenta: El Cairo, Hong Kong, Bahamas y Roma. Recomendamos usar la avioneta para recorrer y admirar a baja altura la calidad de su representación gráfica.

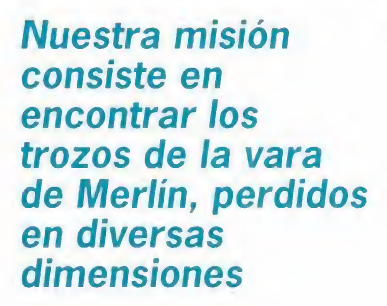
El rey de los simuladores sigue dando guerra. Está claro que la veteranía es un grado, y para los incondicionales de «Flight Simulator» las expectativas de mejora al aparecer Windows 95 se han cumplido.

G. "SHARKY" C.

80

Master of Dimensions

'Cacao' espacio-temporal



MAD ENGINE/EIDOS
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
AVENTURA GRÁFICA



Eidos nos presenta «Master of Dimensions», una aventura gráfica creada en los países nórdicos. Como en toda aventura que se precie, está plagada de misterios pero, curiosamente, la mayoría son externos al propio programa. El primero reside en el hecho de que nos encontremos ante una aventura gráfica, cuando los propios autores confiesan que «Master of Dimensions» está basado en un juego de rol. Otra de las incógnitas tiene que ver con el propio argumento, excesivamente "sobao" en los tiempos en los que corren: un muchacho sube al ático de su casa y se encuentra con un armario que esconde un mecanismo con el que viajará a otras dimensiones.
Afortunadamente, las coincidencias con otros terminan aquí. La trama está bien construida, debido al "regustillo" a rol que hay impregnado en el ambiente. Esto se traduce en unos personajes interesantes y unas historias bien narradas. Sí, hemos dicho "historias", ya que «Master of...» está compuesto por una docena de pequeños relatos relacionados entre sí, que se corresponden con las dimensiones que debemos visitar –una estación espacial, el clásico mundo medieval, una urbe cosmopolita...–. Es una pena que los magníficos gráficos, la excelente música, las voces traducidas al castellano, y las correctas animaciones estén acompañadas por un movimiento algo lento, que dificulta la resolución de los enigmas. El interfaz tampoco ayuda mucho, ya que, aunque es muy sencillo de utilizar, está basado en los punteros y ventanas de Windows 95, lo cual, sencillamente, no "pega", al mezclarse con los fondos renderizados.
En todo caso, «Master of Dimensions» es una aventura original, brillante en momentos puntuales y desafiante, por lo que puede llegar a agradar.

J.A.P.

Nuestra misión consiste en encontrar los trozos de la vara de Merlín, perdidos en diversas dimensiones







CONCURSO ALIEN TRILOGY



Hay un alien entre las páginas de Micromanía este mes. Concretamente, uno en ésta. Se le detecta rápidamente porque cuando le preguntan siempre miente. Así que hemos hecho varias preguntas a los tripulantes de la nave para tratar de adivinar quién es. Pero Ojo, ten en cuenta que los otros tripulantes pueden equivocarse en sus respuestas, pero no en todas ....

¿Serías capaz de saber quien es nuestro Alien infiltrado? Merece la pena, tu ayuda puede ser recompensada con alguno de estos premios:

PREGUNTA 1:

¿Qué equipo de programación ha realizado Alien Trilogy?
Tripulante 1: Rebel Act Studios.
Tripulante 2: Probe
Tripulante 3: No lo sé.

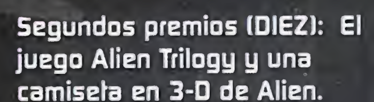
PREGUNTA 2:

¿Partiendo de qué versión se ha desarrollado la de PC?
Tripulante 1: Está basado en la versión de Playstation.
Tripulante 2: Se me escapa la pregunta, no sabría que decir.
Tripulante 3: En ninguna versión anterior, es totalmente nuevo.

PREGUNTA 3:

¿Con qué equipos se ha trabajado en el diseño del juego?
Tripulante 1: Pentium Pro Advanced
Tripulante 2: Silicon Graphics.
Tripulante 3: Pentium Pro Advanced

Primeros premios (DIEZ): Un Reproductor de Vídeo sony y el pack de vídeos Alien Trilogy,

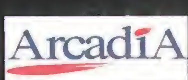


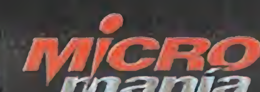
Segundos premios (DIEZ): El juego Alien Trilogy y una camiseta en 3-D de Alien.

Terceros Premios (DIEZ): El juego Alien Trilogy. Además, tú eliges el formato.









Bases del concurso ALIEN TRILOGY

1. - Podrán participar en el sorteo todos los lectores de la revista MICROMANIA que envíen el cupón de participación , con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Micromania ; Apartado de Correos 328. 28100 Alcobendas (Madrid). Indicando en el sobre: "CONCURSO ALIEN TRILOGY".

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán DIEZ que serán ganadores de un video Sony , un pack de tres videos de Alien Trilogy y un juego (a elegir entre PC CD-ROM, PlayStation o Saturn). Posteriormente se extraerán DIEZ cartas más que ganarán un juego de Alien Trilogy y una camiseta con Alien en 3-D. Y por último se elegirán otros DIEZ ganadores, que recibirán un juego de Alien Trilogy. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de 23 de diciembre de 1996 al 31 de enero de 1997.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de febrero de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de marzo de la revista Micromanía.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ARCADIA SOFTWARE, ACCLAIM y HOBBY PRESS, S.A.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN ALIEN TRILOGY

Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad ....
C. Postal ....
Población.......... Teléfono.......... Edad..........

El alien se ha escondido bajo el tripulante (1, 2 ó 3): ______

Caso de resultar ganador quiero el juego en formato:
❏ Saturn ❏ PlayStation ❏ CD-ROM (PC)

❏ Sí, deseo recibir información de los próximos lanzamientos de Acclaim



televisor, y termina aterrizando en mitad del show. Allí conocerá a todos los personajes que él mismo ha creado, entre los que se encuentra su amigo Flux, que se convertirá en su inseparable compañero de aventuras. El problema es que para abandonar Cutopia, Drew tendrá que ayudar al Rey Hugh a construir el Rayo Benéfico, el único artilugio capaz de contrarrestar el Rayo Maléfico del Conde Nefarious, que está convirtiendo a las simpáticas criaturas de Cutopia en terribles monstruos de personalidad opuesta. Tomando el control de Drew, el único personaje filmado en vídeo que se entremezcla con las animaciones clásicas de forma magistral, deberemos completar multitud de tareas y desquiciantes pruebas para conseguir regresar a nuestro mundo. Eso sí, quien piense que estamos ante un programa para niños está totalmente equivocado. «Toonstruck» está plagado de situaciones comprometedoras, violencia innecesaria –¡Sí!– y dobles sentidos, que sólo entenderán los más "maduritos". Para que el vagar por todos los rincones de Cutopia sea un placer, los dibujantes han echado el resto, y han diseñado unos fantásticos escenarios en SVGA, donde los personajes se mueven con un suavidad y gracia sin igual. La música y los efectos sonoros han sido sacados de los archivos de las productoras más conocidas –Hanna Barbera, Warner Bros...–, por lo que muchas de las melodías os sonarán nada más escuchar los primeros acordes.

«Toonstruck» está plagado de situaciones comprometedoras, violencia innecesaria y dobles sentidos, que harán las delicias del gran público

COMIENZA UNA NUEVA ERA

Llegados a este punto, más de un aficionado habrá fruncido el ceño, y estará pensando: "bah, ya estamos ante otra de esas películas interactivas en donde sólo hay que mirar...". Grave error. Todo en «Toonstruck» ha sido pensado para que el jugador sea el principal protagonista. Durante años, los aventureros

¡ESTO SÍ ES REALIDAD VIRTUAL!





Drew Blanc, o lo que es lo mismo, Christopher Lloyd, el científico chiflado de «Regreso al Futuro», no ha necesitado costosas gafas tridimensionales, ni psicodélicos guantes virtuales, para interactuar con el salvaje mundo de Cutopia. Gracias a su imaginación y talento interpretativo, así como a los avispados programadores de Burst, que han mezclado, píxel a píxel, la imagen grabada en vídeo con los fondos dibujados a mano, el resultado es capaz de engañar al ojo más avispado, haciéndonos creer que realmente Drew está inmerso en un mundo habitado por dibujos animados.

EL LOCO MUNDO DE CUTOPIA









El país Siempre Feliz está habitado por los más extraños personajes, que nos pondrán todo tipo de trabas para obtener ese oscuro "objeto" del deseo, del que ya conocemos su aplicación pero que aún no reposa en nuestro inventario. Cuestión de paciencia, sentido común y una pizca de cordura para no dejarnos enredar por semejante pandilla de descerebrados.



HASTA EL ÚLTIMO DETALLE

En Virgin no han querido dejar ningún cabo suelto a la hora de deleitarnos con un programa tremendamente cuidado. Esto se deja sentir no sólo en los aspectos más jugables del mismo, sino también en los menús de configuración y grabación de partidas, igual de estrafalarios y divertidos que el resto del juego.



Los sistemas de energía de «Toonstruck» son, cuando menos, bastante curiosos.

hemos venido discutiendo sobre la posibilidad de aplicar todas las innovaciones técnicas en una aventura gráfica clásica. «Toonstruck» cierra de un plumazo esta discusión. Estamos ante una aventura que incorpora los mayores adelantos técnicos, con la jugabilidad de «Day of the Tentacle», por ejemplo. Todo está tan bien pensado, las piezas encajan tan perfectamente, que los fantásticos gráficos SVGA, las irreprochables animaciones, las escenas de vídeo o el manejo mediante el clásico sistema de iconos inteligentes, todo pasa a un segundo plano, en cuanto nos sumergimos en la aventura y empezamos a interactuar con el mundo que nos está rodeando.

A ello contribuyen unos puzzles especialmente variados, que van desde la clásica obtención de objetos a los pequeños juegos de inteligencia, escenas arcade, acciones compenetradas entre Drew y Flux, y un sinfín de desafíos más, el peor de los cuales conseguirá arrancarnos más de una carcajada. «Toonstruck» es el programa más divertido que hemos tenido el placer de disfrutar en mucho tiempo, capaz de entretener, incluso, a los que nunca se han sentido atraídos por este tipo de juegos.

Con programas de esta envergadura, el género de las aventuras gráficas puede recuperar el trono que mantuvo, hace ya unos cuantos años, en la época dorada de LucasArts. Sólo el humor surrealista, a veces demasiado americano, puede echar atrás a algunos usuarios, pero bueno, también ocurría así en «Sam & Max» y esto no impidió que se convirtiese en una de las aventuras más alabadas por los usuarios. La profesionalidad, el talento y el dinero, sólo pueden dar lugar a un gran juego. «Toonstruck» lo es.

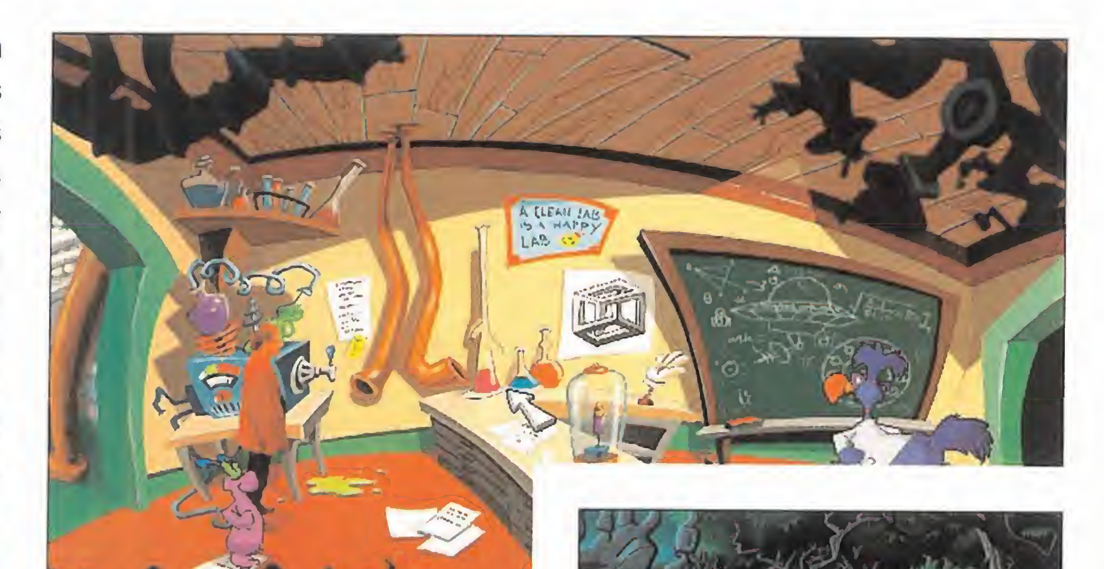
J.A.P.



Toonstruck

EL MUNDO AL REVÉS

¿Qué puede ocurrir cuando a un puñado de chiflados les entregas unos lápices de colores, algunas máquinas de escribir y unos cuantos ordenadores? Pues muy sencillo, que acaben todos pintando ovejitas en las paredes de un manicomio o que den lugar a uno de los juegos más divertidos, extravagantes y desquiciados de los últimos tiempos. «Toonstruck» es su nombre.



BURST/VIRGIN
Disponible: **PC CD (DOS, WIN 95)**
AVENTURA GRÁFICA

Ya lo decía un famoso filósofo griego, antes de envenenarse con cianuro: "La locura no es más que un destello de genialidad mal encaminada". Eso es lo que han debido pensar los señores de Virgin, encerrando en un sótano a un nutrido grupo de "genios" con algún tornillo suelto, y no dejándolos salir hasta dar forma a una desternillante aventura gráfica, que nos devuelve la fe en este género, algo anquilosado en los últimos tiempos. Aunque, suponemos que los 8 millones de dólares invertidos en el proyecto, también habrán tenido algo que ver en ello. Vamos, digo yo...

Lo más curioso de todo, es que estos 1.000 millones de pesetas se han gastado en producir una película de dibujos animados, donde no hay que crear costosos decorados, ni contratar a un numeroso reparto de actores. ¿En qué se ha invertido toda la pasta?, os estaréis preguntado. Pues, sencillamente, en pagar, durante dos años y medio, al más de medio centenar de programadores, dibujantes y guionistas profesionales, que han trabajado en el proyecto. Sólo hace falta echar un vistazo a los actores que han puesto las voces a la versión inglesa –aquí saldrá doblada al castellano–, para darse cuenta de la categoría del producto. Entre ellos, se encuentran Dan Castellaneta, la voz de Homer Simpson, que da vida a Flux; David Ogden-

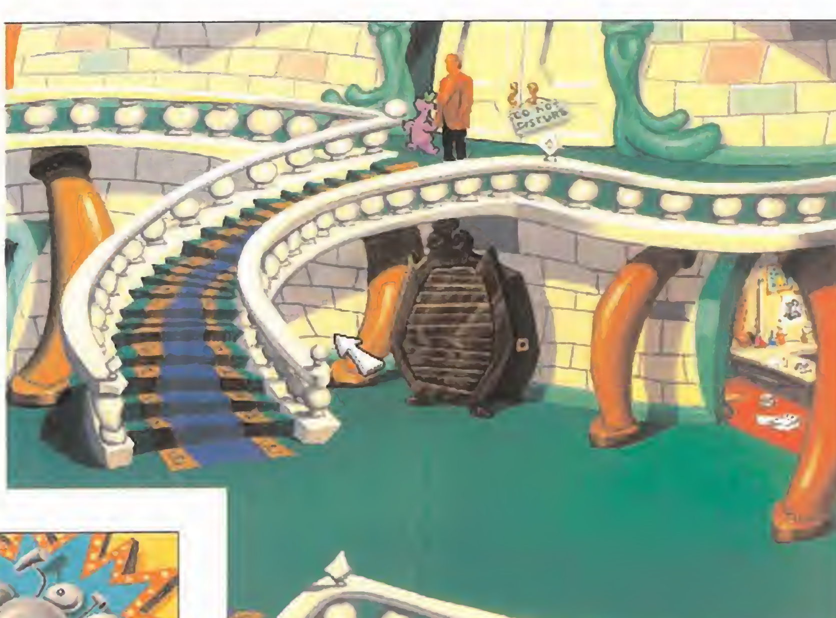
Los 8 millones de dólares invertidos, seguro que han tenido mucho que ver en la calidad de esta divertida aventura





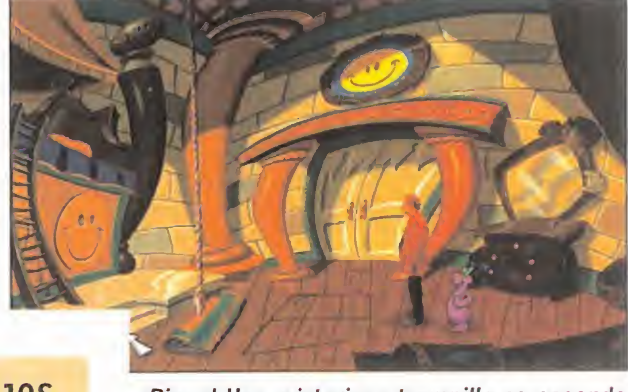


Un típico bar irlandés. Si exceptuamos al camarero, a los clientes, al ratón, a los...





"Wacman" es la única máquina vacía. ¿Hace una partidita?



¡Bingo! Una misteriosa trampilla se esconde debajo de la alfombra. ¿Qué secretos ocultará?

Stiers, el coronel Winchester de la serie M.A.S.H. y la voz del reloj en «La Bella y la Bestia», y un sinfín de talentos más, que han trabajado en películas como «Aladdin», «ET», «Tron», y series de la categoría de «Los Picapiedra», «Tom & Jerry», o «Las Tortugas Ninja». Simplemente escalofriante.

AL MÁS PURO ESTILO TINY TOONS

Ante semejante despliegue de creatividad, resulta difícil descubrir quién se lleva la palma. En el caso de los dibujantes, podéis comprobar su destreza contemplando las fotografías que acompañan al artículo. Los guionistas lo tienen un poco más difícil, por lo que será mejor que pasemos a hacer un resumen de sus méritos.

Nosotros adoptamos el papel de un dibujante frustrado llamado Drew Blanc, que está hasta el gorro de dibujar adorables conejitos para su exitosa serie "Fluffy Fluffy Bun Bun". Ya sabéis cómo es la cosa: los primeros diez mil están bien; tras llegar a cien mil, uno acaba algo cansado de la carne de conejo, pero cuando se han dibujado más de un millón de tan tiernos animalillos el pobre Drew comienza a ver orejas puntiagudas por todas partes.

Lo peor de todo, es que, ante el éxito fulgurante, su jefe ha decidido crear nuevos capítulos. Los días pasan y Drew se siente incapaz de dibujar una sola zanahoria más. Lo único que él quiere es diseñar una serie sobre su personaje favorito, Flux, pero a nadie parece gustarle la idea. Acuciado por el síndrome de la hoja en blanco Drew se queda dormido sobre el papel, despertando al ritmo de la música de "Fluffy Fluffy Bun Bun". Sin saber cómo, es absorbido por la pantalla del ►

EL AUGE DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

Parece ser que la renovación de un género tan arraigado entre los usuarios como es el de las aventuras gráficas, está llegando de la mano de las películas de animación en el momento en que dejan de ser precisamente eso, películas, para convertirse en auténticas aventuras totalmente interactivas, recuperando así el protagonismo del jugador que los aficionados demandan. A las ya disponibles «3 Skulls of the Toltecs» o la fenomenal «Broken Sword», hay que unir esta pequeña joya llamada «Toonstruck», o los inminentes «MundoDisco II» y «Monkey Island III», que auguran un futuro de color de rosa para los amantes de los buenos programas.

Blue Ice

EL SUEÑO DEL CORAZÓN DE HIELO

Algo especial. Para los amantes de lo exquisito. Para los aventureros más avezados. «Blue Ice» es arte con mayúsculas. Una experiencia irrepetible. Psygnosis nos presenta un juego realizado por Art of Mind que va a romper esquemas. Nunca has visto nada igual.

ART OF MIND/PSYGNOSIS/EA
Disponible: **PC CD**
AVENTURA



Con «Blue Ice» hemos protagonizado toda una catarata de sensaciones que no sentíamos hacía muchísimo tiempo. Para empezar ¿cuándo has visto que se incluya un libreto de poemas junto a un juego?

ARTE TOTAL

«Blue Ice» es una aventura gráfica. Eso que quede claro. Lo que ocurre es que no es una aventura como las demás. No es trepidante, ni llena de efectos especiales.

El tempo es pausado, cada pantalla se disfruta como una obra de arte, excitando nuestros sentidos de una manera sutil, sublime, como si de un sueño se tratara





La resolución de los diversos puzzles que aparecen a lo largo de nuestra aventura va a estar respaldada por unas pistas a modo de adivinanzas.

Ni siquiera cuenta con personajes conocidos, ni hace alarde de la última tecnología tridimensional. Pero es especial, porque su tempo es pausado, cada pantalla se disfruta como una obra de arte, excitando nuestros sentidos de una manera sutil, sublime, como si de un sueño se tratara. Y es que el mundo de los sueños tiene bastante que ver con este programa, concebido en conjunto como una obra de arte multimedia. Los gráficos están formados por decenas de imágenes superpuestas –siempre notamos una presencia nueva en pantallas que ya hemos visitado en multitud de ocasiones–, el sonido, respaldado por la espectacularidad de la tecnología QSound, está integrado por piezas clásicas de todas las épocas –desde Mozart o Ravel, hasta The Future Sound Of London, Orbital o Brain Eno–, abundando en la música de ambiente, los efectos oníricos y las voces perfectamente dobladas al castellano.

Y todo, para contar la historia de un niño que se prepara para ser rey de un país llamado Icia tras la muerte de su rígido padre. Acompañado en todo momento de una presencia irreal encarnada por la hija de una vieja hechicera, el pequeño Edward tendrá que encontrar el camino de la sabiduría en un mundo cuajado de acertijos y recobrar los dones mágicos que su padre arrebató a un pueblo cuyo corazón quedó helado por las estrictas normas del rey fallecido.

NUESTRA OPINIÓN

«Blue Ice» es una deliciosa aventura cuya dificultad –todo un reto para aquellos que se vanaglorian por haberse completado mil y un programas– sólo es comparable a su





La dificultad de «Blue Ice» es una nota dominante en la impactante y sensacional aventura creada por Art of Mind, Pygnosis y EA.

El apartado sonoro ha sido creado con tanto cuidado, que cada pantalla del juego posee su propia pieza musical



Los controles de «Blue Ice»

Para disfrutar al completo de esta delicia artística en forma de aventura, sus creadores han ideado un sencillo y efectivo interface para relacionarlos con el mundo de «Blue Ice», consistente en unos punteros que se seleccionan con el botón derecho del ratón. En un principio, sólo disponemos de tres: la mano, para coger o tocar objetos, la flecha, para desplazarse por las pantallas, y la lupa, para descubrir acertijos o revelar los pensamientos del resto de los protagonistas. A medida que vamos recolectando objetos, estos se sitúan en la lista de punteros, con lo que basta con desplazarse por ella para usar cualquier item.

Existen otras secciones del programa que sólo aparecen cuando pasamos sobre ellas el puntero del ratón y que son fundamentales, tanto para el transcurso de la aventura, como para realizar operaciones de cargar o salvar. En la parte superior izquierda, y representada por un CD, se encuentra la opción de ver la música que suena en cada momento. De esta forma conoceremos el autor y la pieza que representa cada pantalla. A su lado, el icono de «Blue Ice» nos lleva a nueva sección en la que los textos son los protagonistas, revelando información sobre la estancia o situación en la que nos encontramos. El pergamino exhibe las estrictas reglas del padre del protagonista del juego. Cada regla, suele contener una pista para solucionar los puzzles.

En la parte inferior de la pantalla, aparte de las opciones de cargar y salvar –con doce huecos para otras tantas situaciones–, encontramos una de las funciones más prácticas, cómodas y originales del juego, ya que aparecen las miniaturas de las últimas pantallas visitadas, con el fin de desplazarnos hacia la que más nos interese, sin necesidad de recorrer estancias intermedias. Todo un detalle con el que la aventura gana en agilidad.





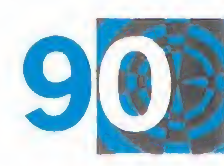
belleza estética. Lo surrealista se mezcla con los ambientes más ensoñadores en un juego en el que los acertijos son pieza clave para la resolución de la aventura. En todas y cada una de las pantallas existe un signo de interrogación que, al ser pulsado, revela una pista en forma de adivinanza que nos ayudará.

Todo el apartado sonoro está tan bien cuidado, que cada estancia posee su propia pieza musical, cuyo compositor y título podemos conocer en todo momento con sólo pulsar sobre un icono en forma de CD situado en la parte superior. Esta música confiere a toda la aventura una atmósfera muy especial, en perfecta conjunción con unos gráficos detallados y repletos de pequeños detalles artísticos.

Reiteramos la dificultad del juego, casi excesiva, pero lo suficientemente equilibrada como para mantener a los jugadores más expertos muchas horas enganchados al peculiar y surrealista mundo de Icia, en el que cualquier pequeño objeto puede ser clave.

Un sobresaliente para esta aventura artística de Psygnosis, original de concepción, espléndida de realización, y además, perfectamente traducida a nuestro idioma.

F.J.R.




FANTASTIC
magazine
LIV TYLER,
la musa de Bertolucci en
"Belleza robada",
enamora ahora a Tom Hanks en
"The Wonders",
donde trabaja junto al macizo
Johnathon Schaech.
Otras que triunfan este mes son
Rene Russo,
pareja de Mel Gibson en "Rescate",
y Elle McPherson,
que sigue su ascensión en el cine
con "El amor tiene dos caras".
Madonna
busca su consagración con "Evita",
Whoopi Goldberg
revoluciona la NBA en "Eddie" y
Whitney Houston
vuelve a cantar en
"The Preacher's Wife".
¿Qué más
quieres
para subir la
cuesta de
enero?

Captain Quazar

La guerra como negocio

STUDIO 3DO
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Algo no demasiado frecuente ocurre en el PC cuando empezamos a jugar con «Captain Quazar». Al principio, una secuencia animada de lo más graciosa, acompañada del "rap" de un robot –con coro y bailarinas–, nos presenta a nuestro héroe, un personaje caricaturesco, con cierto parecido a Supermán –y la barbilla de Popeye–, el cual guiaremos a través de la galaxia, intentando cumplir las misiones que le encomienda su gruñón jefe, para salvaguardarla de una alianza de malvados y feos enemigos.
«Captain Quazar» es un típico arcade mata-mata propio de las consolas –en principio, fue diseñado para 3DO–, un divertido "shoot'em up" en el que hay que destruirlo todo, ya que la aniquilación total del enemigo es el objetivo, siendo las misiones sólo un pretexto. Se supone que tiene parte de aventura, pero este componente es muy escaso y se limita a encontrar ciertos personajes de los que se puede obtener información y códigos de acceso, que usaremos junto con tarjetas llave y nos permitirán el acceso a otras secciones del mapeado –muy extenso–.
El juego funciona bajo Windows 95 aprovechando las posibilidades del sistema Microsoft DirectX 2; ello hace que se necesite un equipo potente –Pentium 133 y 16 Mb de RAM– para obtener un óptimo rendimiento, ya que la diversión está basada en la velocidad y plasticidad de movimientos, disparos, explosiones... En todo caso, es necesario ejecutarlo en una ventana o en 256 colores, ya que en modos a pantalla completa y color de alta densidad se observa gran lentitud de movimiento y scroll, además de la pérdida de resolución.

«Captain Quazar» dejará correr la adrenalina por nuestras venas y la sangre por la pantalla de nuestro PC; muy recomendable para amantes de la acción

Los gráficos tienen un alto nivel de detalle y son de estilo "cartoon". En cuanto a las animaciones hay que decir que están muy bien realizadas, usando render mezclado con vídeo digitalizado, y los movimientos son bastante fluidos y bien realizados. Lo que no acompaña al conjunto es el sonido y la música, que son adecuados sin más, sin grandes alardes.
También hay que decir que se echan de menos algunas opciones –salvar durante los niveles y no sólo al final, una versión DOS nativa...– así como movimientos más variados –volteretas, giros laterales, saltos...– pero, en definitiva, el conjunto es bastante satisfactorio, así que ya sabes: empuña tu arma y a por ellos, que son muchos y más feos.

E.B.D.





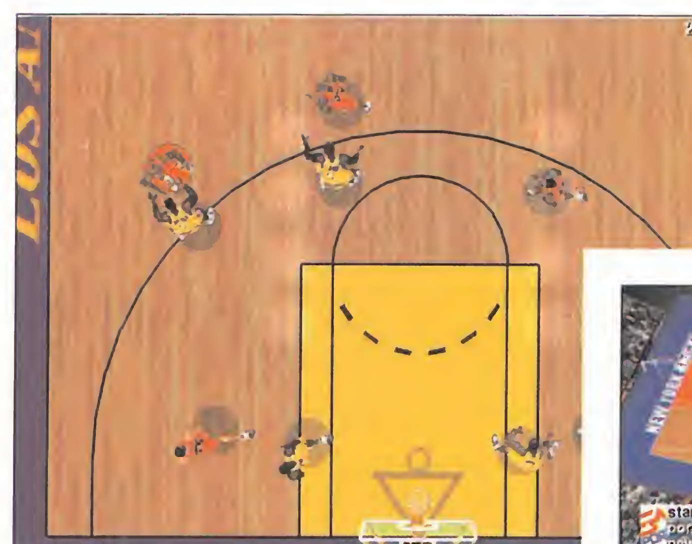








Patrick Ewing ejecutando un precioso tiro en suspensión es un claro exponente de la espectacularidad de la cámara de zona.





La cámara cenital nos ofrece una magnífica vista para estudiar el posicionamiento en la cancha. Aquí veis un típico ejemplo de ataque en caja.

tomas en picado y contrapicado de la zona y la cenital son geniales. Pero lo esencial es que podremos situar la cámara donde más nos guste desplazándola en rotación, altura, ejes longitudinales y disminuyendo la distancia focal con un zoom tan poderoso que hasta podréis ver los rizos naranjas de la cabellera del chico malo de los Bulls. En el cambio entre las vistas hay una pausa para no perder la posesión del balón mientras se efectúa el travelling. Los mates a cámara lenta, y las repeticiones instantáneas de las jugadas excepcionales, completan un desmadre visual que te hace caer de espaldas cuando ves que las rutinas de tiro son tan complejas que el balón puede botar, hasta tres veces, en el aro para acabar atravesando una red que se mueve a imagen y semejanza de la realidad.

Como en el resto de la última generación de simuladores deportivos de EA, en «NBA Live 97» el sistema de inteligencia artificial ha experimentado un enorme avance. Las más de cien jugadas coordinadas de ataque y defensa que permite la pizarra táctica, se desarrollan sobre la pista con un nivel de verosimilitud que entusiasmará a los amantes de la estrategia. Sólo con muchas horas de ensayo y entrenamientos lograréis buenas posiciones de tiro, asegurar los rebotes o rápidas salidas al contraataque. Driblar, tirar y poner chapas lo hace cualquiera, pero la clave del éxito es una asfixiante defensa para preocupar al contrario y hacerle tirar en posición forzada y, por supuesto, un ataque fluido con bloqueos y continuación, puertas atrás y algunos truquitos más para conseguir canastas fáciles.

DE MOMENTO, INSUPERABLE

Llegados al final, las preguntas de siempre: ¿falla algo? ¿se puede pedir más? Las respuestas son negativas si hablamos del sonido y la banda sonora, que mantienen el sobresaliente nivel de EA. ¡Ah!, ya sabemos qué le falta, dirán los más, ejem..., observadores; las cheerleaders. Pues no, también aparecen, tan preciosas como siempre. Y se puede jugar en red o por modem, ahí es nada. Tampoco van los tiros por la ausencia, sospechamos que por razones contractuales, de Michael Jordan o Charles Barkley, porque el mega editor de jugadores os permitirá crearlos fotocopiando prácticamente el original con la elección entre la base de datos de las caras, el peso, estatura, posición de juego y más de veinte habilidades de cada jugador.

Las deficiencias detectadas son tonterías; no se pueden grabar las repeticiones y los graderíos son siempre iguales.

La corrección, el año que viene. Hasta entonces, tampoco nos va a correr mucha prisa ni esperaremos con ansiedad el próximo «NBA Live», con el recién llegado tenemos cuerda para rato.

A.T.I.

90

CONCURSO

TUNNEL B1

Adivina si las afirmaciones que hacemos sobre Tunnel B-1 son verdaderas o falsas y gana uno de los 20 juegos y 80 camisetas que sorteamos.

PC CD ROM

TUNNEL B1



PRIMEROS PREMIOS:
20 lotes de juego y 2 camisetas
SEGUNDOS PREMIOS:

PREGUNTAS

1.- La misión del jugador consiste en dirigir una nave futurista a través unos interminables pasillos.

2.- Los elementos estratégicos obligan al jugador a llevar el control de sus armas y energía.

3.- Tunnel B-1 es un juego de tipo plataformas.

4.- Las cajas con dos flechas, serán objetivos primarios.

Bases del concurso Tunnel B-1

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista MICROMANIA que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Micromanía ; Apartado de Correos 328; 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en una esquina del sobre: "Concurso Tunnel B-1".

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán los VEINTE, que serán ganadoras de un juego de Tunnel-B1 y dos camisetas. A continuación se extraerán VEINTE cartas más que ganarán cada una dos camisetas de Tunnel B-1. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 26 de diciembre 1996 al 31 de enero de 1997.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de febrero de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de marzo de la revista Micromanía.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ARCADIA SOFTWARE Y HOBBY PRESS, S.A.









CUPÓN DE PARTICIPACIÓN concurso "TunnelB1"

Nombre . . . .
Apellidos . . . .
Dirección . . . .
Localidad . . . .
Provincia . . . . C.Postal . . . .

Respuestas (indica si es verdadera "V" o falso "F"):
1.-................2.-................3.-................4.-................

NBA LIVE 97

SED DE TRIUNFO

No es un notición, y tampoco os pillará de sorpresa, pero sólamente hay un camino hacia la simulación de baloncesto 100% real; se llama «NBA Live 97». Es el nuevo líder de un club con grandes credenciales –Motion Capture, Motion Blending, Virtual Stadium e inteligencia artificial avanzada–. Se trata del club de "instálame en tu disco duro y descubrirás las nuevas fronteras del deporte en casa".

EA rebate su incontestable reinado en la simulación deportiva con un nuevo hito en gráficos, animaciones, tácticas y sonido



El poderío de Shaq Attack bajo los tableros se pone de manifiesto ante la impotencia de sus rivales para detener a esta fuerza de la naturaleza.



Sabonis anotando desde su zona preferida, cerca del aro, donde casi nadie puede pararle.

E. A. SPORTS
Disponible: **PC CD (DOS, WIN 95), SATURN, PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD (DOS)**
SIMULADOR DEPORTIVO

Con «NBA Live 97» acaba el mito de que el deporte del sillón engorda y es malo para la salud; sudaréis, brincaréis dominados por una intensidad y realismo que fortalecerá vuestro sistema cardiorrespiratorio y, además, os entrarán unas ganas irresistibles de enfundaros el chándal y quedar con los amigos para organizar un "streetball" de los buenos.

La pasión que sienten los canadienses de Electronic Arts por el baloncesto NBA se refleja en el insuperable grado de desarrollo de su simulador, tal y como ya ocurrió con otro de sus deportes predilectos, el hockey hielo, en el simpar «NHL97». Mirar hacia atrás y comparar la nueva entrega de este año con las precedentes es tan inútil como poner a Shaquille O´Neal de base; ya por el desenfado de los menús se hace evidente un giro radical que se convierte en un cambio como de la noche al día en el capítulo del diseño de los jugadores y generación de sus animaciones.

SÍ, SON ELLOS

Pocos deportes pueden presumir de la elegancia y espectacularidad de los movimientos que las estrellas de la NBA ejecutan como si tal cosa para deleite de nuestra vista. Por eso, ha llegado el momento de demostrar hasta dónde puede llegar la capacidad de EA para hacer que los nervios de silicio de nuestro ordenador reproduzcan estas maravillas de la coordinación humana. El primero en entrar en acción es el "Motion Capture", digitalizando las acciones de auténticos jugadores de la NBA. Actualmente esto ya no es nada del otro mundo, pero sí es un nuevo planeta en la galaxia





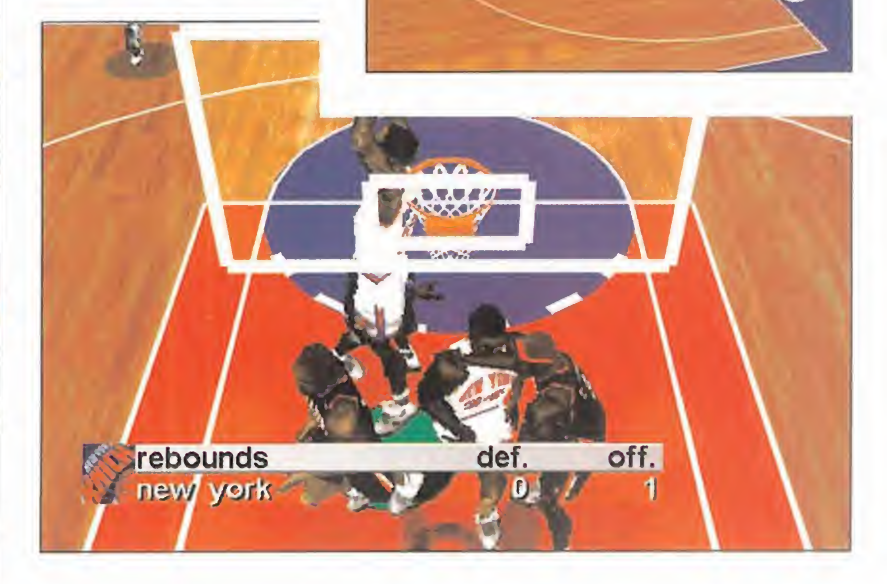
del diseño gráfico la extraordinaria labor de modelado en los polígonos que dan forma al esqueleto inicial. El recargado tratamiento de texturas que los envuelve permite distinguir la fibrosa musculatura de los atletas que une unos miembros y articulaciones tan asombrosamente reales como las zapatillas, pantalones y camisetas en las que se pueden leer hasta logotipos. En la realización de los jugadores, la canasta sobre la bocina es la representación de la cabeza, con nada menos que 239 caras creadas a partir de las fotografías reales y tratadas por dibujantes para que el efecto de inserción de una imagen digitalizada en dos dimensiones sobre un polígono en 3D no salte tanto a la vista como en «NHL97». El resultado de este laborioso trabajo es sorprendente, no todos han salido igual de favorecidos, pero por poner ejemplos conocidos, Akeem Olajuwon y Dennis Rodman ya están inmortalizados gracias a la informática.

Donde sí han salido todos clavados es en las animaciones. La utilización de modelos poligonales unida a la suavidad del Motion Blending para enlazar sin snappings hasta 33 fps crean unos malabarismos con el balón sencillamente fabulosos. Los tiros en suspensión con giro de muñeca incluido, mates agarrándose del aro con flexión de las piernas, ganchos, tiros a la media vuelta, rebotes, tapones, entradas a canasta con cambio de mano, pases picados o por detrás, penetraciones a aro pasado y un largo etcétera. Todas estas delicias han salido de su escenario habitual, las canchas y la TV, para desfilar por nuestros monitores haciendo las delicias de los basketmaníacos.





Los dos contra uno son habituales en las aguerridas defensas que tienen los rivales controlados por el ordenador.



La realización visual convierte un partido de la NBA en toda una ópera del mejor baloncesto del mundo

SÚPER VIRTUAL STADIUM

Pero todo este excepcional trabajo se quedaría en agua de borrajas sin el mejor "Virtual Stadium" de EA. Ahora sí es totalmente virtual. En las habituales cámaras prefijadas, se han mejorado ostensiblemente los encuadres para que no existan los ángulos muertos. Las nuevas

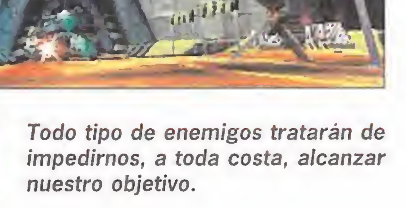
Tunnel B1

MUNDOS VIRTUALES



En «Tunnel B1» nadie se podrá sorprender por su argumento ni por su planteamiento, aunque su impecable realización y la tremenda velocidad con la que se suceden las diversas escenas, así como su sencillo manejo, harán las delicias de todos los amantes de los buenos juegos de acción.





Todo tipo de enemigos tratarán de impedirnos, a toda costa, alcanzar nuestro objetivo.

OCEAN
Disponible: **PC CD, PLAYSTATION, SATURN**
V. Comentada: **PC CD**
ARCADE

El nuevo programa de Ocean plantea una apocalíptica visión de futuro, en la que la superficie del planeta azul ha sido devastada por una tremenda catástrofe que ha provocado la huida de la humanidad hacia el espacio, continuando su existencia en estaciones orbitales. Debido a ello, bajo la superficie de la Tierra algunos de los supervivientes han creado una mundo subterráneo en el que no hay ley y que recibe el nombre de "Tunnel B1". Nosotros encarnaremos el papel del héroe que, como última esperanza, luchará por liberar a sus semejantes de una terrible amenaza: el arma creada por un ser diabólico para la destrucción de todo lo que se interponga en su camino hacia el poder. A primera vista, el argumento no parece demasiado original; unas ideas similares ya han sido utilizadas en otros juegos.



Del argumento poco se puede decir debido a su escasa originalidad, no así del juego en general, que te atrapa desde un primer momento

ENTRAMOS EN CALOR

Bajo este argumento se nos presenta la última producción de Ocean en colaboración con Neon Software, en la que, a los mandos de un sofisticado vehículo de combate, deberemos de enfrentarnos a las hordas enviadas por este terrible dictador para destruirnos y así evitar que cumplamos con nuestra esencial misión. Por ello, deberemos de enfrentarnos a todo tipo de enemigos tanto estáticos –como lasers, ametralladoras, minas o lanzagranadas– como en movimiento –vehículos armados con todo tipo de artefactos, helicópteros, androides, tanques, robots gigantescos y todo tipo de dispositivos hostiles–, cumpliendo una serie de objetivos –de lo más variado en cada misión, pasando por alcanzar un punto del mapeado en un tiempo límite, conseguir escapar de ciertas instalaciones, destruir algún generador o recoger ciertos dispositivos– a través de los diferentes escenarios tridimensionales que componen el mapeado de cada nivel, siendo algunos de ellos primarios y, por tanto, necesarios para completar dicho nivel, y otros, sin embargo, secundarios, y que servirán para mejorar nuestra puntuación final.

En un principio, esta perspectiva de visión en primera persona, así como el argumento futurista,

nos puede recordar otro programa de similares características, como es «Quarantine», coincidente en perspectiva de visión y época futurista, pero una vez inmersos en la acción desaparece cualquier duda, ya que el objetivo de este juego es entretener y lo consigue –basándose en desarrollo trepidante y tremenda sencillez de manejo–.

El argumento y las misiones son un pretexto; las únicas acciones de las que deberemos de preocuparnos son la activación de una serie de interruptores –que se activarán por el simple contacto cambiando de color rojo a verde– que abrirán puertas a través de los niveles, permitiendo el paso a zonas hasta ese momento inaccesibles. También deberemos tener muy en cuenta la necesidad de ir recogiendo armamento para nuestro arsenal –compuesto por todo tipo de artefactos destructivos: ametralladoras, lasers, misiles y minas, además de diversas mejoras para ellos como búsqueda de calor, disparo múltiple, etc.–, así como su correspondiente munición, permitiendo esto poderlos utilizar una vez estemos en posesión del correspondiente lanzador para el arma deseada, que en ciertos casos puede llegar a ser devastadora, excepto el caso de la ametralladora, que posee munición ilimitada –que podremos hacerla de disparo doble y hasta triple aumentando su efectividad–. Para obtener estas mejoras deberemos recoger una especie de cajas que se encontrarán en el interior de ciertos enemigos y objetos del decorado de cada fase, y que serán liberadas en el momento de su destrucción recogiéndolos al pasar junto a ellas.

ENTRETENIDO ANTE TODO

Técnicamente el juego está extraordinariamente realizado, posee unos gráficos tridimensionales más que aceptables –sobre todo el sistema de propagación de luz es espectacular– y que nos permiten sentir la velocidad y el desplazamiento de manera realista, un movimiento y scroll muy suave –los escenarios generados por el engine 3D se desplazan ante nuestros ojos con una suavidad digna de ser alabada– que ayuda a su facilidad de manejo, un sonido muy acorde con el desarrollo y ambiente del juego, así como un sistema de control muy simple y que, sin necesidad de un elevado número de controles, permite un perfecto manejo: bastará con controlar la dirección y velocidad de nuestro vehículo así como el disparo, permitiendo cambiar entre las diversas armas usando las teclas de función.



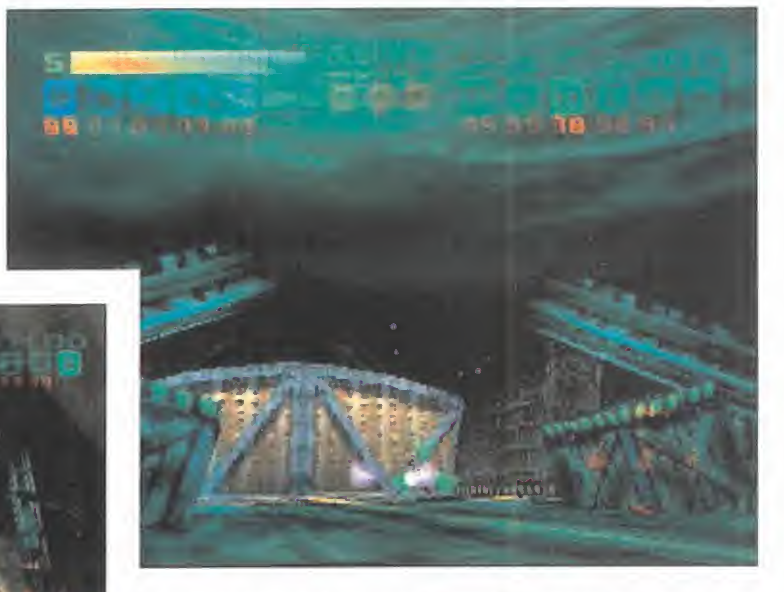
Muchos de los obstáculos que nos encontraremos en nuestro deambular por cada uno de los niveles contienen bonus de energía, armamento y munición de vital importancia.

El incluir una versión en SVGA con resoluciones más elevadas no hubiera estado de más, aunque exigiera equipos más potentes

En la parte negativa, se puede citar la falta de una versión SVGA con resoluciones más elevadas que, aunque exigiera un equipo más potente, podría haber alcanzado una espectacularidad difícil de igualar; la no inclusión de soporte multijugador, así como de animaciones entre los diversos niveles serían también deseables. En conclusión, un producto más recomendable que no sorprenderá por su argumento ni su apariencia, pero que nos hará disfrutar de toda la acción encerrada dentro de sus "mundos virtuales".

E.B.D.

78



Un punto muy a favor de «Tunnel B1» es el hecho de que esté totalmente traducido al castellano, además del poder adictivo sobre el que se basa la acción.

Absolute Pinball

El rey del salón

21ST CENTURY
Disponible: **PC CD (DOS, WIN 95)**
PINBALL

Los grandes maestros de 21St Century, que ya van por sabios –ya hemos perdido la cuenta del número de simuladores del rey de los salones que han creado para hacernos vibrar dándoles golpes al mismísimo teclado para sacar la pelota del carril de la muerte–, han vuelto a la carga, después de «Pinball Fantasies» y «Pinball Illusions» ahora llega «Pinball Absolute», caracterizados por la inalcanzable jugabilidad que provocan, siempre que seamos grandes aficionados a tan legendario y decano género.

Y es que la falta de innovaciones es el gran problema del más joven de esta numerosa familia. Todo sigue igual, sólo cuatro mesas, muy originales y divertidas todas ellas, pero no hay nada más. Parecen haberse quedado anclados en la época del Amiga, incluso no sería de extrañar que esta versión PC fuera una conversión directa de un original creado para esta máquina. Podrían haber usado millones de colores dada la importancia que cobra el colorido en este tipo de programas, pero no, no parecen haberse enterado de que esta posibilidad sí existe en los compatibles. Las pegadizas melodías suenan a MOD que da gusto. Desde una perspectiva tecnológica, lo más atractivo, y tampoco es nuevo, es el pequeño display de trama de puntos que además de las puntuaciones, reproduce simpáticas animaciones y los diversos juegos que contiene cada mesa. También hay accesorios con movimiento, pero no hay nada que aproveche ni de lejos la capacidad de un poderoso Pentium –en un DX2 va de maravilla–, olvidaos de render, 3D, vídeo digitalizado, efectos de sonido multicanal y otras exquisiteces técnicas. Se debería rejuvenecer el género y adaptarlo a las posibilidades de la actualidad, animaciones renderizadas –«Pro Pinball» y «Tilt» dieron los primeros pasos–, una "mesa virtual" con múltiples cámaras exteriores que colocáramos a nuestro antojo... Pero en lugar de complicaciones gráficas, «Absolute Pinball» se limita en exceso a lo de siempre desde hace ya unos cuantos años, perspectiva cenital con una bien aprovechada resolución VGA –en alta resolución la mesa es demasiado pequeña–, rampas, trampas, jackpots, flippers superiores e inferiores, juego multibola y un movimiento de la misma hiper realista, marca de la casa. Más que suficiente para los empedernidos del género, uno de los que engancha en cuanto te descuidas, pero ya es hora de que los señores de 21St Century comprendan que se empiezan a quedar más desfasados que un Spectrum en el ECTS de este año.

A.T.I.

68



El único punto negro de «Absolute Pinball» es que no ofrece nada nuevo que pueda levantar la curiosidad de los no atrapados por este impagable género


EXTREMADA DUREZA PARA LOS COCHES.
EXTREMADO PLACER PARA LOS JUGADORES.
7 8 9 0
7 8 9 0
7 8 9 0
DESTRUCTION DERBY 2
PC CD ROM
PSYGNOSIS

Annex

Sega Touring Car Championship

EL NUEVO SUEÑO DE MIZUGUCHI

Tetsuya Mizuguchi, el genio en la producción de «Sega Rally» en recreativas, dice adiós a su querido AM3... sólo para iniciar una nueva andadura en Annex. AM Annex es la nueva división AM de Sega Japón, que se acaba de estrenar, con un equipo de dieciséis personas –atrás queda el centenar de miembros de AM3– lo que, en palabras de este genio nipón del videojuego, es lo ideal para desarrollar los conceptos que a él le interesan. El estreno ha sido a lo grande con «Sega Touring Car Championship», primer y último acercamiento de Annex al Model 2, retomando las competiciones automovilísticas aunque a un nivel mucho más avanzado de lo que ofrecía «Sega Rally».

Nuevos modelos de coches reales –Mercedes AMG, Opel Calibra V6, Alfa Romeo 155 V6TI y Toyota Supra GT– forman el suculento bocado de «Sega Touring», que ha sido pensado como el máximo que podía plantearse hoy día en formato Model 2.





Se quieren dejar atrás todos los problemas derivados del manejo bicolor de texturas, por ejemplo, en este soporte, para centrar las tareas de programación y desarrollo como prioritarias, evitando la pérdida de tiempo en labores poco creativas.

Y por delante, Mizuguchi ya habla de un nuevo proyecto sobre Model 3, probablemente también relacionado con los coches –quizá ¿«Sega Rally 2»?– y, quién sabe si no se verá algo relacionado con la lucha.

Pero una cosa está clara, y es que este genio no dejará de sorprender. De hecho, según afirma, su sueño es crear mundos fantásticos, quizá que tengan que ver con temas como los coches, o quizá no. Algo distinto, nuevo y que se base en sus propios sueños. Universos como nunca se han visto y que, según afirma, placas como el Model 3 y el Model 4, en el futuro, permitirán mostrar sin muchas complicaciones. ¿Qué se cuece en la cabeza de Mizuguchi de cara al futuro?

Entrevista

Tetsuya Mizuguchi, productor de «Sega Touring Car»

"LO IMPORTANTE ES EL CONCEPTO, NO LA TÉCNICA"

A pesar de su juventud, este genio nipón que trabaja en el AM Annex, en Sega Japón, se ha convertido en muy poco tiempo en la gran figura del sector recreativo. Por lo menos eso es lo que opina la gente de la industria, y muchos de sus más directos colaboradores. Micromanía estuvo con Mizuguchi en su última visita a nuestro país, para conocer más de cerca a este pequeño gran maestro.





MICROMANÍA: ¿Qué opina sobre la conversión de sus creaciones a PC?, ¿habrá una versión de «Sega Touring Car» en este formato?

TETSUYA MIZUGUCHI: *Cada máquina, cada hardware tiene sus posibilidades. Nosotros trabajamos primero para las recreativas y luego vemos las opciones que tienen las restantes máquinas. Sí tenemos la firme intención de convertir «Sega Touring Car» a PC, pero primero dará el salto a Saturn.*

MM.: ¿Por qué dejó el anterior departamento de AM3?

T.M.: *Había mucha gente trabajando, tal vez demasiada. Había tantas ideas en el aire que era casi imposible concentrarse sólo en una. Ahora trabajo en un departamento compuesto por dieciséis personas, con las mismas ideas de programación y casi los mismos gustos.*

MM.: ¿Qué opina del PC, como máquina de juegos?

T.M.: *Sinceramente no veo a los ordenadores como máquinas perfectas para el entretenimiento.*

Están muy bien para trabajar y comunicarte por e-mail, por ejemplo, pero no tienen las posibilidades de las máquinas recreativas.

MM.: ¿Cuál es su principal filosofía de trabajo?

T.M.: *Nos basamos en el TPO (Time, Place and Object). Nos adaptamos a los gustos de la época en que vivimos, al lugar en el que se va a disfrutar de nuestros diseños y a los consumidores. Por esto nos es relativamente fácil programar para recreativas, porque se trata de un público muy específico.*

MM.: ¿Es importante la tecnología para alcanzar el alto nivel de sus creaciones?

T.M.: *No, la tecnología es un instrumento; lo importante es el concepto. Si tienes una buena idea, lo tienes todo. Todos hemos visto juegos técnicamente muy buenos, pero muy pobres en lo que es su argumento. Existe muy poco software que nos sorprenda con una buena idea.*

MM.: ¿Nos puede contar algo sobre sus nuevos proyectos?

T.M.: *Seguiremos trabajando sobre Model 3, pero aún no sabemos cuál será nuestro próximo juego. Puede que repitamos con los coches.*

MM.: Parece que le apasiona este género...

T.M.: *No sólo a mí, también a mi equipo. En nuestro departamento existe un excelente ambiente porque todos compartimos casi los mismos gustos. Nos lo pasamos muy bien ideando proyectos, y gracias a esto conseguimos buenos conceptos.*

MM.: ¿No le gustan otros juegos, como los de lucha? ¿Cómo programaría un juego de este tipo?

T.M.: *Sí, claro. Me gustan mucho, pero lo que no me gusta absolutamente nada es la sangre...*

Tengo previsto, muy a largo plazo, llegar a realizar un programa de lucha, pero en el que la fantasía sea el elemento predominante.

MM.: Últimamente, ¿qué juego le ha sorprendido más?

T.M.: *He visto muchos programas interesantes, y he tenido muchas influencias a la hora de crear mis diseños. Creo que el que más me ha sorprendido es «Wipe Out»; es un gran programa, tanto en concepto como en técnica. También todos los Sonic me parecen muy buenos.*

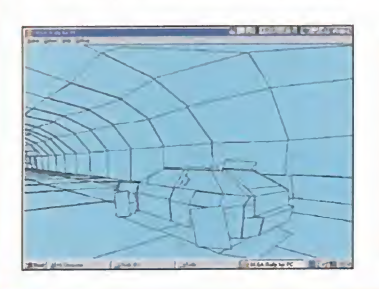
MM.: Por último, ¿de dónde saca tiempo para viajar constantemente al extranjero para así poder promocionar sus juegos?

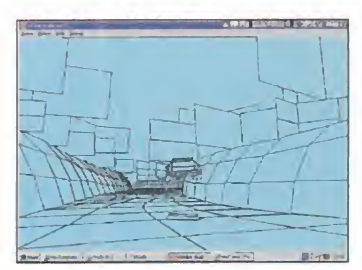
T.M.: *La verdad es que no lo sé. Acabo de aterrizar en un nuevo departamento y no paramos de trabajar, pero me gusta viajar. Además, aprendo mucho de las entrevistas y de los gustos de los países que visito. Merece la pena este esfuerzo.*

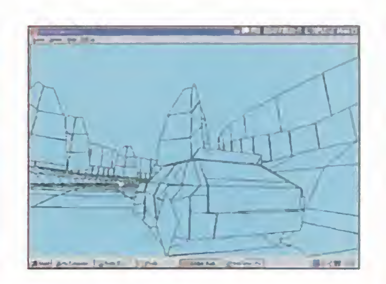
Más vale maña...

Una vez más, con «Sega Rally» se demuestra que no todo se reduce a complejos diseños 3D, aunque no sea algo de lo que adolezca. Pero mientras muchos juegos deciden apostar por la cantidad –cientos, miles de polígonos–, lo que llega a afectar a la velocidad de juego de forma irremediable, Sega ha combinado la potencia que se le puede exigir a un Pentium con la habilidad en el diseño gráfico de tramas y texturas, para no sobrecargar en exceso ciertos procesos. Nadie niega que «Sega Rally» esté pensado para sacarle el juego a los mejores ordenadores pero, desde el Pentium más básico, en una notable VGA y 256 colores –aunque en paleta de 16 bits la velocidad es también considerable– basta para encontrarse con un gran juego, que no sacrifica la técnica por diversión, sino que suma ambos ingredientes consiguiendo un gran resultado. Baste ver, en estas imágenes, cómo ciertos diseños que en el juego aparentan un volumen considerable no son más que polígonos sencillos, dotados de la textura correcta para ofrecer una apariencia y un realismo magníficos.

¿Hace falta decir más para considerar «Rally» como un señor juego?







que es puro vértigo, y que engancha como una droga por su realismo, y la capacidad que demuestra para permitir al usuario ir siempre un poquito más allá.

No podemos, sin embargo, dejar de mencionar ligeros defectos que el juego muestra. Casi todos relacionados con la generación gráfica que, en ciertos momentos, se hacen más que evidentes. Algo que, en la práctica, no influye

Los ligeros defectos que puede presentar el juego, en aspectos cuantitativos, no son un peso real en el conjunto, que se muestra sólido y convincente

en el tema de jugabilidad ya que, asombrosamente, la velocidad no se resiente lo más mínimo.

Y, claro está, para aquellos que consideren la escasez numérica como un "defecto", «Sega Rally» no será, precisamente, su juego del año. Es cierto, «Rally» sólo dispone de dos vehículos –cuatro, si consideramos cambios de marcha automáticos y manuales, y no dejemos en el olvido el Lancia Stratos oculto–, tres circuitos, más uno extra, y... poco más. ¿Suficiente? Tras probarlo mucho, mucho tiempo, e indagar en todo lo que el juego permite, podemos afirmar que sí. Indudablemente, más habría estado aún mejor, pero... no se puede considerar esto como un fallo del juego en sí.

La diversión, nivel de adicción y calidad global permiten clasificarlo como un título excelente.

Se le va notando el paso del tiempo en ciertos aspectos pero, aún así, hay que tomarlo como lo que es: el mejor arcade de competición, en la actualidad.

F.D.L.

89



Unas cuantas carreras y un poco de práctica a nuestras espaldas, bastarán para disfrutar de estas imágenes.

Sega Rally Championship

IMPARABLE

Podría decirse que nos encontramos ante la más acertada conversión de un juego de Sega, a PC. Pese a ello, semejante apreciación no resulta ciertamente correcta. Es mucho mejor definir «Sega Rally» como el mejor juego de Sega PC editado hasta la fecha. Pese a parecer lo mismo no es así, ya que estamos ante el título que debe marcar el antes y el después de la compañía en el sector de los compatibles.





SEGA ENTERTAINMENT
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE



El completo dominio de los coches es sólo una cuestión de práctica.

Si todo se cumple tal y como las noticias van confirmando, en breve dejaremos de hablar de Sega PC como "conversiones", con todo lo que de peyorativo pueda aplicársele al término en determinados momentos. Tras «Sega Rally» –sin duda, la mejor adaptación de una recreativa, hasta la fecha– el mercado de PC comenzará a verse inundado de nuevos títulos de la compañía, con la marcada diferencia de aparecer como producciones directas para este formato, o bien lanzamientos simultáneos con otros soportes domésticos –léase Saturn–, sin necesidad de esperar a ver primero cualquier juego en éste para, meses después, y cuando gran parte de la expectación ha pasado, volver sobre el mismo tema pero con las miras puestas en el PC.

FIDELIDAD

Difícilmente podía afrontarse el reto de un título como «Sega Rally» dejando de lado cualquier referencia a la recreativa original. Ni falta que hace. De hecho, debemos tener en mente la máquina, para comprender mejor cómo se ha logrado desarrollar un título espectacular, al que se podrán

Tener presente la recreativa original es necesario para comprender mejor cómo se ha logrado desarrollar un título como «Sega Rally»



El recorrido extra del juego es, sin duda, el más divertido de todos.

achacar ciertas deficiencias –quizás en el tema cuantitativo– pero que debemos considerar como el mejor arcade automovilístico disponible en la actualidad.

La escrupulosa fidelidad al original sorprende, primero, por la dificultad de introducir una mastodóntica máquina recreativa, como la del juego que nos ocupa, en un PC –bien entendidas siempre ciertas inevitables diferencias en cuanto a resolución–, sin perder un ápice de calidad.

A las opciones conocidas de la recreativa –vehículos, cambios, secretos, circuitos...–, se unen las que ya se contemplaron sobre Saturn –configuración de vehículos a gusto del usuario, distintas formas de competición, dos jugadores en la misma máquina...– y, además, se añade una nueva e interesantísima: el juego en red.

Aunque también es cierto que «Sega Rally», dadas sus peculiares características y antecedentes, y habida cuenta de su exactitud con el original, no permite más que que un número de dos usuarios simultáneos, por conexión directa o vía modem.

A tumba abierta

Tres circuitos base –Desert, Forest y Mountain– más un recorrido extra –Lake Side–, pueden antojarse cortos a priori, e incluso una vez puestos en marcha. Sin embargo, es difícil explicar la poca exactitud de esta consideración –nula, en realidad–.

Si «Sega Rally» se toma como un arcade de competición pura, bien sea en modo de dos jugadores, o en juego individual contra el ordenador, esa posibilidad siempre abierta de ir un poco más lejos, y la adicción que esto provoca, hace que esos cuatro circuitos se nos acaben haciendo larguísimos. Nos explicamos. No es sólo el correr, llegar en una posición más o menos buena y decir, "hasta aquí hemos llegado". No se trata siquiera de ganar. El reto de ir rompiendo records, el aprender y conocer hasta el más mínimo detalle de cada circuito para arañar una centésima al crono –y esto no es un "pur parlè"–, el descubrir cómo demonios se accede al maldito Stratos, el dominar a la perfección el cambio en las diabólicas curvas de los recorridos de Forest o Mountain... todo hace que «Sega Rally» se alce al puesto más alto en lo que a coches –arcade, dejemos la simulación, aunque la tiene y no poca– a un lado se refiere en PC. Sólo se puede decir una palabra para definirlo: excelente.



Desert



Forest



Mountain



Lake Side

Por fin se empieza a justificar la necesidad de un equipo realmente potente, capaz de sacarle todo el jugo a un gran arcade



Las secuencias de demostración, y las repeticiónes, de principio a fin, de nuestras intervenciones en carrera, ayudan a mejorar nuestra técnica.





MÁS DEPRISA

Como siempre, Pentium, aunque, en esta ocasión, el soporte está más que justificado. Contemplar «Sega Rally» en cualquiera de sus opciones gráficas –8 y 16 bits–, desplegando una velocidad vertiginosa, y en SVGA –para disfrutar a tope de esta resolución, en paleta de miles de colores, el equipo no debería bajar de un P166–, resulta verdaderamente delicioso.

Las opciones de juego se ponen al servicio de la técnica –y viceversa– para ofrecer un arcade

dete por Dinamic
acertarás



El programa de la Selección

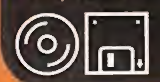
■ Historia completa de todas las eurocopas y base de datos con historial, perfil y características de los 352 jugadores y de los 16 seleccionadores.
■ Seleccionador: haz la lista de 22 entre todos los jugadores de Primera División y participa en la Eurocopa 96.
■ Simulador 4.0: el mejor simulador español de fútbol adaptado a la magia de los míticos estadios ingleses.
■ Actualizable con toda la información que generó la Eurocopa 96 en la ficha de cada jugador: partidos jugados, minutos, tarjetas, goles,...



"El producto, que incluye la posibilidad de convertirnos en seleccionador, tiene la calidad habitual que Dinamic Multimedia imprime a sus programas de deportes" PCMANÍA

Por sólo 2.995

- PC-CDROM DOS/4MB
- 4DISQUETES DOS/4MB
- *Compatible Windows™95/8MB*

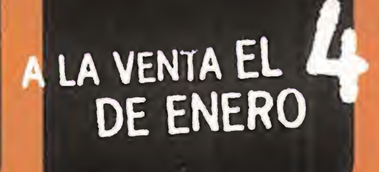




El programa de Michael Robinson

■ Base de datos profesional, con los más de 1500 jugadores de Segunda "B" como novedad y con información clasificada de cada protagonista para un fácil acceso: perfil, características técnicas, trayectoria, internacionalidad, palmarés...
■ Manager y Pro-Manager renovados, con decenas de opciones nuevas y un realismo total: contratos a los jugadores, cesiones, empleados del club, seguros médicos, parking y equipamiento del estadio... comenzando desde Segunda "B".
■ Simulador en 3-D, con cámara móvil para ver el partido desde cualquier ángulo imaginable y con miles de animaciones nuevas.
■ Pro-Quinielas: PCF5.0 incluye Pro-quinielas, el programa más completo para los amantes del 1-X-2.





Por sólo 2.995

- PC-CDROM W95/DOS/8MB
- 8DISQUETES DOS/8MB
- *Compatible Windows™95/8MB*



La colección de simuladores deportivos para PC

■ ACTUA SOCCER: Campo virtual y jugadores 3D utilizando la última tecnología. Seleciona tu equipo entre las selecciones España, Inglaterra, Italia, Alemania, Francia, Holanda, Portugal y Dinamarca. Opciones de juego en Red.
■ PCBASKET 4.0: La mejor base de datos de nuestro baloncesto. Estadísticas todos los jugadores. Basket manager con fichajes, finanzas, tácticas... Liga regular completa, play-offs y Liga Europea. Simulador con las más espectaculares jugadas: mates, pases por la espalda, ganchos, bandejas, alley-hoops...
■ SPEED HASTE: Elige coches Formula 1 ó Daytona. 8 circuitos 3D. Impresionantes músicas y efectos de sonido. Tres modos de juego: campeonato, individual y práctica. Hasta 4 jugadores en red.





Por sólo 2.995

- PC-CDROM DOS/4MB
- *Compatible Windows™95/8MB*





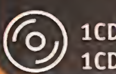
El juego de tablero en tu PC

■ ATMOSFEAR™ se ha diseñado como un torneo entre múltiples jugadores con reglas sencillas, en el que la suerte es tan importante como la habilidad y la estrategia.
■ Jugabilidad sin interrupciones ante la que no resistirá ningún monitor. Cada juego es una experiencia única.
■ Velocidad, estrategia, habilidad, suspense y gráficos asombrosos. Vive el mejor de los mundos mientras viajas por otro: una tierra que está en algún lugar entre ninguna parte y la eternidad llamada el "Lado de Allá"...



Por sólo 2.995

- PC-CDROM W3.1/4MB
- *Compatible Windows™95/8MB*

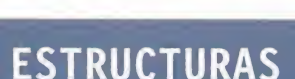


1CD-ROM + 1CD AUDIO

http://www.canaldinamic.es/dinamic

dinamic multimedia





Las expectativas montadas en torno a este juego, sin duda, eran totalmente justificadas, y es que los chicos de Westwood se han tomado este proyecto muy en serio y lo han bordado

ESTRUCTURAS

La construcción de estructuras sigue el mismo orden que en «C&C»: lo primero que tendremos es la "Construction yard" –la edificación más importante– y, a partir de ahí, tendremos la posibilidad de empezar a crear el resto. Conviene tener la fábrica principal en el corazón de la base, de tal modo que sea inaccesible al enemigo. En las misiones en las que tengas que desarrollar la base, no olvides fortificarla, porque garantizamos un ataque inmediato del enemigo. Entre las nuevas estructuras cabe señalar una muy importante en el bando de los soviéticos: el aeropuerto. Éste nos abre muchas posibilidades de ataque y defensa en el aire; así, por ejemplo, dispondremos de MIG's, YAK's, aviones espía y posibilidad de lanzar bombas o paracaidistas. Con respecto a los aliados, su tecnología punta está representada por la "Chronosphere", capaz de teletransportar unidades a cualquier parte del mapa por unos instantes. Independientemente del bando que elijas, recuerda siempre que el "Tech Center" –centro de investigación– nos abre un abanico de posibilidades para la construcción de nuevos edificios y/o unidades.

mayor potencia de fuego, fuertemente blindados y por tanto, mucho más lentos.
En el bando de los aliados, el tanque más pesado es el "medium tank", con un buen disparo y bastante rápido, pero con el inconveniente de no estar tan acorazado como su homólogo soviético.

LA PRINCIPAL NOVEDAD

Hasta ahora hemos analizado las unidades con respecto a «C&C», y os estaréis preguntando, ¿cuál es la principal novedad del juego? Esa pregunta sólo tiene una respuesta: control total, sobre tierra, mar y aire; de las unidades terrestres ya hemos hablado, así que pasemos a la aviación; mucho nos tememos que son los soviéticos los que tienen más novedades y mejores aparatos, porque la única innovación con respecto a los aliados es la incorporación de un satélite para ver el territorio enemigo y el mantenimiento de sus helicópteros Apache. Las principales bazas aéreas de los ejércitos de Stalin son: aviones espía, para reconocimiento, MIGs, el "Baddger" para lanzar paracaidistas o bombas, aviones YAKs, que serán ideales para destruir unidades de infantería, y...¡cómo no!, los helicópteros HIND. La desventaja entre los bandos en este aspecto es evidente, pero que nadie se confíe, que si uno tiene mucho ataque, el otro va a tener mucha defensa.
En lo que sí que van a tener ventaja los aliados es, sin duda, en la fuerza naval. ¡Ojo!, porque







JUEGO EN RED

Cuando se saca mayor rendimiento y diversión al programa es, sin duda, al jugar en red contra oponentes humanos. Con esta opción se abre un nuevo mundo de posibilidades, ya que los programadores de Westwood han diseñado unidades y estructuras específicas para esta modalidad de juego –aunque pueden aparecer en determinadas misiones durante el juego en solitario–. Así, por ejemplo, para los aliados hay nuevas unidades, como Tanya –comando–, ladrones –para desvalijar al oponente– o instalaciones como el "Gap Generator" –que hacen invisibles los edificios– o construcciones falsas –para confundir al enemigo–. En lo referente a los sovieticos, contamos con los "Chinook" –helicópteros de transporte– y el "MRJ" –vehículo para interferir los radares enemigos–.

éstas son probablemente las armas más efectivas de todo el juego. Esta vez, los aliados van a disponer de cañoneras, destructores, y los temibles cruceros, mientras que los rusos sólo van a disponer de submarinos. En común sólo van a tener los transportes, en los que se podra transladar todo tipo de unidades terrestres de costa a costa.

Por último, deberíamos hablar un poco de las edificaciones. Pocas novedades hay con respecto a «C&C», ya que que siguen la misma pauta. Por citar algunas, los "Iron Curtains", los "Submarines Pen", el "Tesla Coil", y los aeropuertos rusos, mientras que por los aliados sólo una novedad: el "Naval Yard".

La batalla está servida, que cada uno escoja su estrategia y a pasar grandes momentos de diversión con «Red Alert». Recuerda que el ordenador es ahora más "listo" que nunca y te garantizamos que te va a costar ganar "la madre de todas las batallas".

RADIOGRAFÍA DE UN MEGAJUEGO

Las expectativas montadas en torno a este juego sin duda eran totalmente justificadas, y es que los chicos de Westwood se han tomado este proyecto muy en serio y lo han bordado. Unos dirán que la magia que poseia «C&C» se ha visto revitalizada en «Red Alert» por su aspecto gráfico, con una SVGA en ese entorno 3D que produce un realismo tal, que parecemos inmersos en el mismísimo campo de batalla. Otros, que la banda y efectos sonoros, con calidad CD; y es que la banda sonora consta de más de veinte canciones; no faltarán los que ensalcen el editor de escenarios, ni los que hablen de las maravillas que ofrece jugar un título así con distintos niveles de dificultad, o contra adversarios humanos, cómo no, a través de serie, modem, red e incluso Internet –sólo en la versión de Windows 95–.

Lo cierto es que para el programa que es, basta, en su versión de DOS, con un 486 DX2 66 Mhz con 8 Mb, y en su versión Windows 95 nos bastará un procesador Pentium con 8 Mb, aunque para ambas versiones es muy recomendable tener los 16 Mb.

UN DIGNO SUCESOR

Comparándolo con su hermano mayor, de «Command & Conquer: Red Alert» sólo podemos decir una cosa: más y mejor. Se han mejorado todos los aspectos, gráficos, sonidos, jugabilidad, posibilidades multijugador, niveles de dificultad, control de ejércitos sobre tierra, mar y aire, aumento del tamaño del mapa, número de misiones y variedad de unidades y estructuras –aunque se llega a echar de menos mas variedad de blindados, que podrían haberse heredado de «Command & Conquer»–.

El resultado de todos estos aspectos: adictividad. Un juego tan adictivo que nos hará pasar muchas horas delante del ordenador. La espera ha merecido la pena.

G.P.T.

91

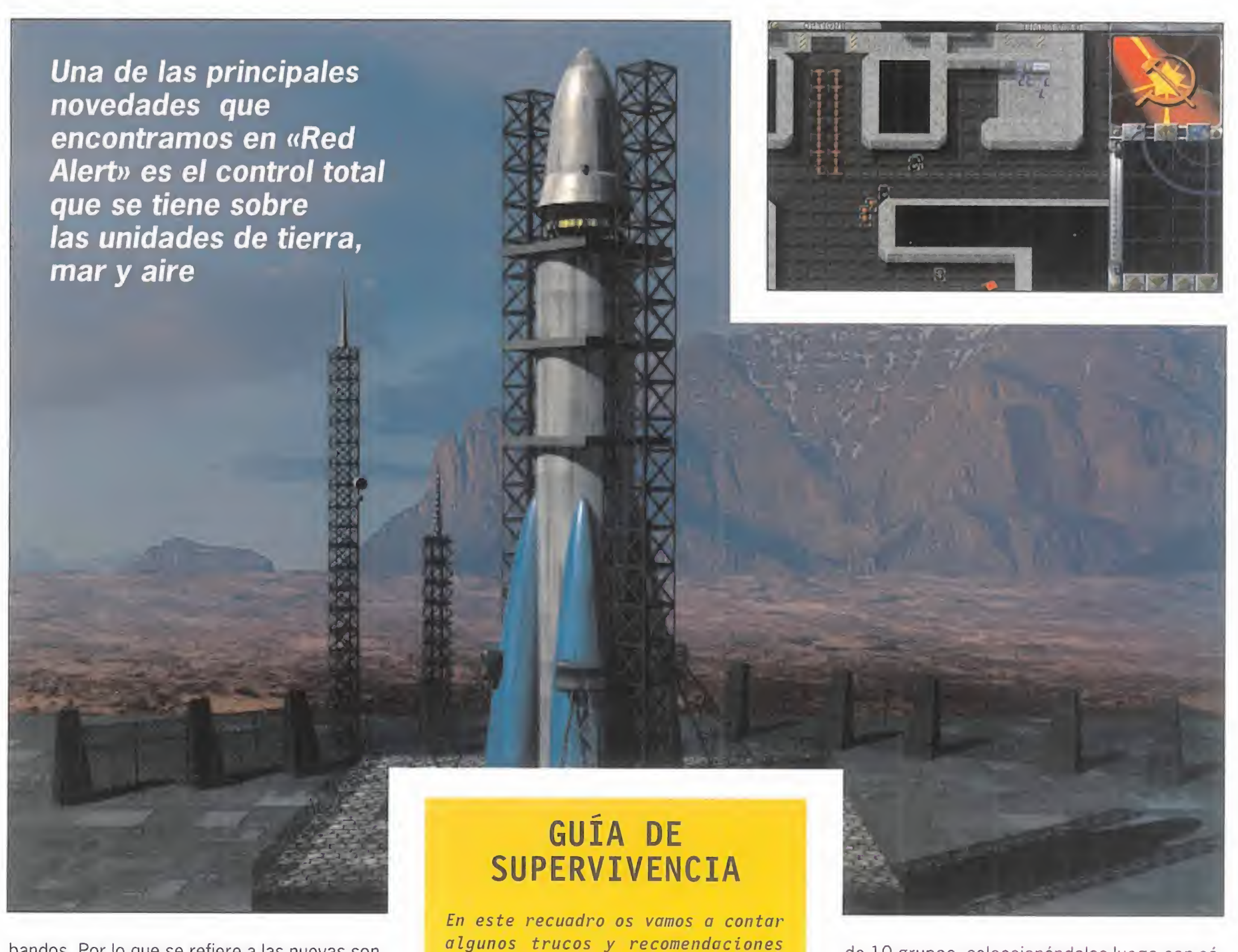


jugado un poco al «C&C» se pasarán sin mucha dificultad. Cabe reseñar que los mapas del juego son casi dos veces mayores que los de su predecesor, y que, habiendo como hay, total control sobre tierra, mar y aire, no podemos dejar ninguna zona sin explorar... y es que en el sitio más recóndito podemos encontrar cualquier unidad enemiga.
Con el paso de las misiones el juego se hará más difícil. El enemigo tendrá estructuras y unidades tecnológicamente más avanzadas, aunque también nosotros tendremos la posibilidad de plantarles cara, tanto en defensa como en ataque.

Es más que recomendable que en las misiones en las que tengamos una base nos dediquemos a defenderla fuertemente, así que, al principio, no despilfarres el dinero en estructuras que no cumplan con este cometido; tiempo habrá para que podamos construir sin necesidad de preocuparnos por el enemigo. Una vez que tienes la fábrica principal y la planta energética, no dudes en construir al menos dos refinerías, y es que aunque son caras, al menos garantizamos tener grandes ingresos. Conviene saber que hay dos tipos distintos de materiales a recolectar: la más abundante es el "ore" –mineral–, mientras que la más difícil de encontrar son las "gemstones" –piedras preciosas–, mucho más valiosas.
Con respecto a la infantería, hay muchas novedades; las unidades que aparecían en «C&C» se encuentran ahora distribuidas entre los 2

ESTRATEGIAS

En el momento del ataque, no dudes en llevar primero a la infantería –busca barriles a los que disparar–, para que las defensas enemigas se encarguen de ellos mientras las atacas con tus tanques. Recuerda que la "Construction yard" es la que hay que eliminar primero, aunque también son importantes los barracones, fábricas de tanques y plantas eléctricas.
En caso de que el enemigo ataque tu base no olvides que la tienes que proteger con misiles SAMs o antiaéreos. En el momento de pasar a la ofensiva, dispón de todo tipo de unidades; el ataque combinado por tierra, mar y aire es el más devastador. Por último, asegura campos de minerales donde recolectar; bloquea las entradas y salidas con tanques y defiéndelos siempre con uñas y dientes.



Una de las principales novedades que encontramos en «Red Alert» es el control total que se tiene sobre las unidades de tierra, mar y aire

bandos. Por lo que se refiere a las nuevas son, en el bando aliado, espías, ladrones, y médicos; mientras que en las fuerzas soviéticas, hay paracaidistas e incluso perros de ataque. Otra innovación son las habilidades de los ingenieros, ahora sólo podrán tomar una estructura enemiga cuando ésta esté casi destruida, es decir, cuando la barra de estatus esté roja. Sin embargo, estos personajes alcanzan su mayor esplendor cuando entran en los edificios, arreglando los nuestros o dañando seriamente los del enemigo.

Una nueva faceta, imprescindible en este juego, son las diferentes opciones para el control de las unidades; así, por ejemplo, podemos seleccionar cuantas queramos y asignarles un número, pudiendo guardar hasta un máximo de 10 grupos, seleccionándolas luego con sólo una pulsación del teclado, sin necesidad de buscarlas por todo el mapa y volverlas a escoger. Además, podremos ponerlos en alerta, hacer formaciones, forzar fuego y movimiento, dispersar unidades e incluso escoltar. Todos estos atajos son esenciales durante el juego y facilitan el control total que tenemos sobre las unidades.

El dominio del campo de batalla se logrará mediante la superioridad en número de vehículos, especialmente, los tanques. Es un hecho que hay cierta cierta desigualdad entre los bandos, no es cuestión de afirmar que uno tiene mejores blindados que el otro, esa decisión la tendrá que tomar el propio jugador; ya que son los soviéticos los que tienen los vehículos con ►

GUÍA DE SUPERVIVENCIA

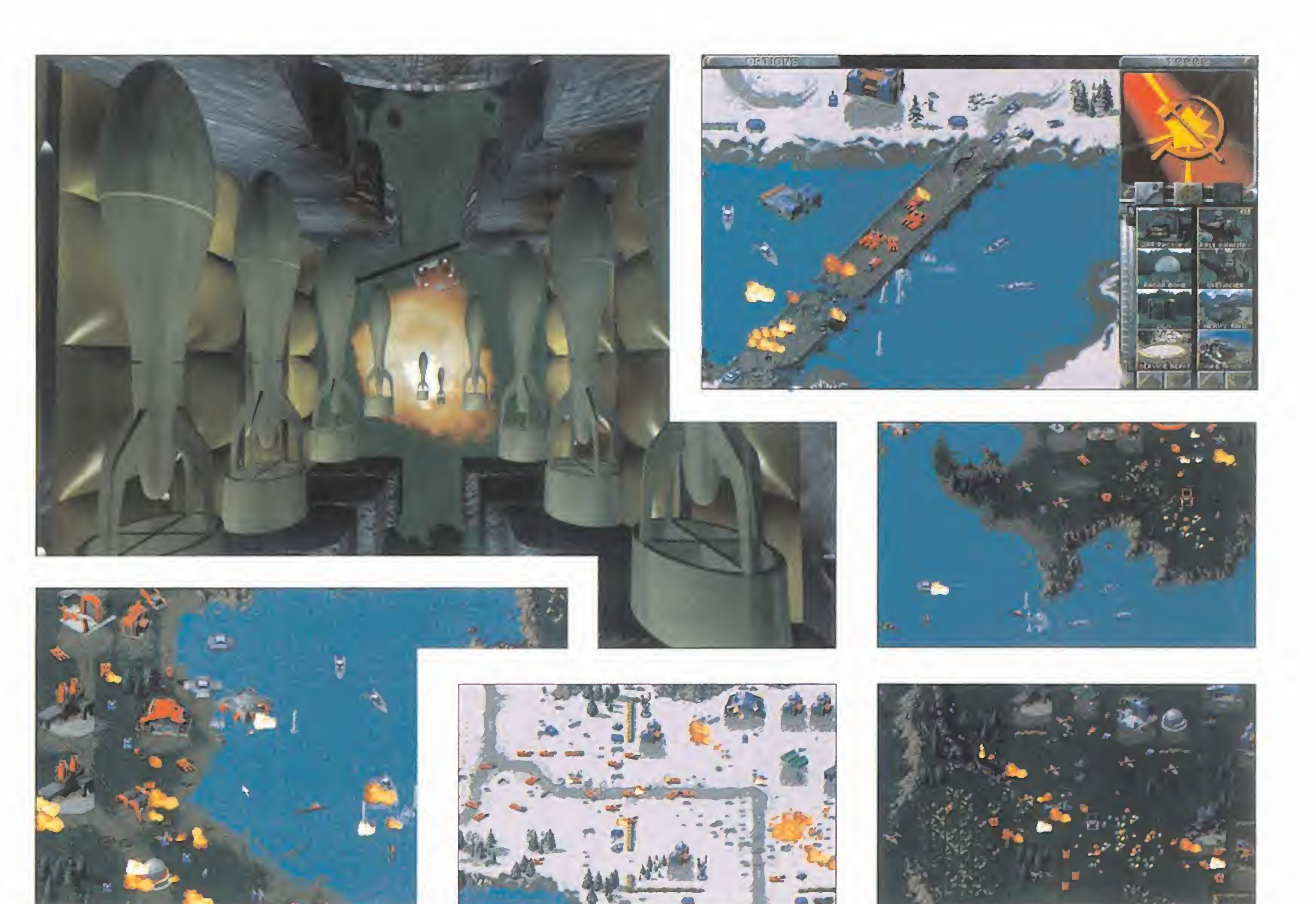
En este recuadro os vamos a contar algunos trucos y recomendaciones sobre el juego que os harán estar más cerca de la victoria: siempre que te encuentres un poblado, destruye cada granja o casa que lo componen, dejando para el final la iglesia, encontrando en sus ruinas una caja con 2000 créditos. Si en cualquier momento ves que vas a perder una de tus edificaciones, véndela y así, al menos, conseguirás dinero para volverla a construir. Que tus defensas se cubran mutuamente –especialmente los SAMs y "Tesla Coil"–; ten en cuenta que el enemigo es como un virus, y lo primero que atacará será tu sistema defensivo.

Command & Conquer: Red Alert

LA GUERRA FRÍA QUE NUNCA TERMINÓ

Con la aparición en el mercado informático de «Dune II», Westwood Studios creó un tipo de programa que sería la inspiración de muchos juegos de estrategia; su descendiente directo fue «Command & Conquer», de la misma empresa. Poco más podemos añadir a nuestros lectores sobre este juego, que marcó una época. Sin duda, la superación de «C&C» era un reto pero, afortunadamente, sus creadores han llegado a límites insospechados y ya han sacado su sucesor, «Command & Conquer: Red Alert».





WESTWOOD STUDIOS/VIRGIN
Disponible: **PC CD (DOS, WIN 95)**
ESTRATEGIA

La trama del juego es impresionantemente realista, con hechos y personajes que incluso nos hacen dudar de la veracidad de los libros de historia. Personajes como Einstein o Stalin hacen su aparición en diversas partes del juego. Para dar sentido al juego se ha variado el curso de la historia: la Alemania Nazi nunca ha existido y ahora el planeta se divide en dos bandos, las fuerzas aliadas -países de la ONU- y el bloque soviético -con Stalin como jefe de sus ejércitos-. Aquí no hay lugar para la paz, cada potencia tendrá que luchar entre sí por el control del mundo y, como escenario, el Viejo Continente. Prepárate porque ha estallado la guerra... la guerra de las guerras.

MADE BY WESTWOOD

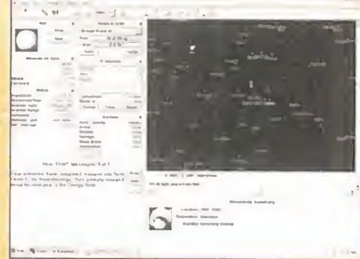
Lo cierto es que estamos bastantes nerviosos, la espera ha sido larga y por fin tenemos el juego en nuestras manos. Nuestras caras son el fiel reflejo de la ansiedad, y es que estamos preparados para jugar. Ya se ha completado la instalación y nos disponemos a ver la intro sin pestañear; de repente, empiezan a aparecer cosas en la pantalla, imágenes y sonidos se funden en una introducción que dejaría boquiabiertos a los incondicionales de la infografía; y es que, viniendo de Westwood no esperábamos menos, ya que es un arte el modo en que amenizan las partidas con esos toques de render que simulan una realidad prácticamente lograda.

El primer menú del juego es similar al de «C&C». La única diferencia, la posibilidad de jugar a través de Internet que ofrece la versión de Windows 95. Ya no queda más que selecionar la opción de "Start game", el nivel de dificultad y elegir nuestro ejército. La batalla no va a ser ni mucho menos fácil; por delante quedan más de 13 misiones por bando donde nadie está dispuesto a regalar nada.

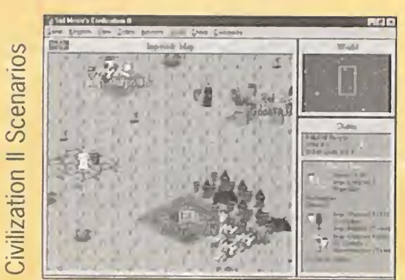
EL CAMINO HACIA LA VICTORIA

Las misiones tienen una estructura secuencial. Son mas variadas, con lo cual tendremos desde misiones de escolta, pasando por cometer acciones terroristas, hasta rescate de unidades. Las primeras son las más fáciles y habiendo


Risk


Stars!


Admiral Sea Battles


Civilization II Scenarios

Con el máximo secreto, en Bullfrog están desarrollando «Populous 3». Por ahora sólo se sabe que va a ser 3D, con un modelo virtual de mundo inmenso, y que nos va a hacer olvidar todo lo visto

construcción de naves seleccionamos, por ejemplo, el mejor generador. Salimos de esa partida y entramos en la que tenemos al principio, y nos dirigimos a la pantalla de construcción de naves. Y, sorprendentemente, tenemos a nuestra disposición el generador seleccionado en la partida anterior. Sólo hay que repetir el proceso con todos los componentes para conseguir una nave impresionante. En cuanto a los trucos para los juegos que mencionas, los tienes en el Especial del nº 19 de Micromanía.

Un mes más, continúan vuestros problemas con los niveles de «Warcraft II».

Francisco Javier Naharro Rodríguez, de Barcelona, no sabe cómo cargar los ficheros *.PUD que crea con el editor. Seguro que es porque no los tienes en el directorio de «Warcraft II». Y Rubén Amelivia Núñez, de Las Palmas, sospecha que dicho editor funciona sólo en Windows 95, lo cual no es cierto, ya que también funciona en Windows 3.1, siempre que antes hayas cargado los drivers Win32S y WinG. A Rubén le diré también que a «Civilization II» se le puede colocar cualquier adjetivo menos el de aburrido. Pruébalo y verás.

Pedro Javier Mora Rodríguez –alias NEXUS 8–, madrileño él, a pesar de ser un experimentado estratega, se ha atascado en la fase de Colombia del juego «Syndicate». En ella tiene que llevar a un médico a un determinado lugar; y para ello consigue una ambulancia –pues el doctor se ha quedado sin suministros– tras liquidar a los agentes enemigos, pero cuando regresa a por el doctor, dicho personaje le ignora y no quiere meterse en la ambulancia. Prueba a sacar a tu hombre de la ambulancia, y entonces se meterá el doctor dentro, y tendrás que dedicarte a escoltar al vehículo hasta su destino. En cuanto a «Syndicate Wars», la segunda parte de este juego de Bullfrog, funciona a partir de DX2/66 con 8 MB de RAM, por lo que podrás jugar, pero no en plenitud de condiciones.

Y POR CORREO ELECTRÓNICO

Ahora os toca el turno a todos aquellos afortunados que tenéis acceso a Internet y dirección de correo electrónico, con la consiguiente ventaja que ello supone para la recepción rápida de los mensajes. Pero con el inconveniente de que aún sois muy pocos los que os dirigís a mí por este medio, que elimina el retraso que acompaña al correo normal, aunque no está al alcance de todos. Por ahora.

Comenzamos con Guillermo Tato Reig, de Alicante, con la primera cuestión del mes concerniente a «Civilization II». Referente a la pregunta sobre la Capitalización no es ni una Mejora en las Ciudades, ni una Maravilla del Mundo propiamente dicha, porque va a caballo entre los dos conceptos. "Sólo" convierte los escudos en dinero, lo que es muy útil cuando no nos queda nada más que construir en una ciudad, o tenemos un fuerte déficit económico. No es seguro que salga un añadido para jugar a «Civilization II» por red o modem, o si se decantarán «CivNet II», pero creo que ni el uno ni el otro.

Seguimos con «Civilization II», pero cambiamos a Marcos Grueiro Argiz que, desde La Coruña, plantea tres cuestiones muy puntuales, que paso a responder. Para crear cobradores de hacienda, en la pantalla de cada ciudad pincha en las caras de los ciudadanos hasta que aparezca la del Recaudador de Impuestos, lo que te proporcionará más dinero en esa ciudad, pero también más posibilidad de altercados. Para expulsar a los diplomáticos y espías te saldrá una opción cuando hables con el consejero de asuntos exteriores, pero cuenta con el posible enfado de la civilización expulsada. Por último, cuando el juego no te permite atacar una ciudad puede ser porque primero tengas que declarar la guerra a la potencia poseedora de la ciudad, o porque tu sistema de gobierno no te permite tomar la iniciativa en los ataques.

Juan Manuel Guisado Ferrer va ya por la misión 3 del acto 3 en «Warcraft 2» con los orcos, y hace varias preguntas al respecto. Con el número de misiones que tienes pasadas todavía te quedan unas pocas, porque le juego tiene 4 actos y 14 misiones en total con el bando orco, y otras tantas con los humanos. El zeppelin es el único avión de que disponen los orcos. Y aparte de «Beyond the Dark Portal», hay varios discos más de escenarios "no oficiales" que se venden ya en tiendas especializadas.

Y hemos terminado. Algo agotado por las emociones, me retiro a mis quehaceres estratégicos. Haced lo propio y nos volvemos a ver aquí dentro de un mes. Quéste no pase en balde.

El Estratega Anónimo
(alias Ricardo Corazón de León)

Para participar en esta sección, enviad vuestras cartas a: MICROMANÍA, C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28.700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre **«ESCUELA DE ESTRATEGAS»**. *También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:* **estrategas.micromania@hobbypress.es**

¡PROTÉGETE Y ATACA!

- Explosiva simulación de combate en 3D en PRIMERA PERSONA.
- 60 jugadores inteligentes y despiadados, cada uno con sus propios estilos de lucha, armas, y estadísticas.
- 20 arenas distintas, desde fábricas industriales, barcos, cavernas subterráneas y callejones urbanos.
- Posibilidad de conexión a red (hasta 4 jugadores), con opciones de Inteligencia Artificial.
- Niveles en 3D de auténtico realismo.
- Gran variedad de armas: granadas, misiles, bombas radiactivas,...
- Animación de los personajes realizada con el sistema Motion-capture.
- Sonido atmosférico persistente, que aumenta la tensión del juego.







¡YA A LA VENTA!

PC CD/ROM

SCI-FI



La importancia de empezar bien

Bueno, pues un año más que tenemos ante nosotros para aprovecharlo al máximo. Desde luego, oportunidades no nos van a faltar, con todos los grandes lanzamientos que las compañías nos tienen reservados. Va a ser el año de «Command & Conquer 2» y «Red Alert», de «X-COM: Apocalypse» y de «Starcraft», pero también de «Age of Empires» y de «Magic: The Gathering». Y de «Theme Hospital», de «Deadly Games» y de «Heroes of Might and Magic 2», y hasta es posible que de «Populous 3». Algunos están más avanzados que otros, pero todo llegará. Porque además de esos títulos, hay otros no tan anunciados que, a buen seguro, darán la campanada. Este mes nuestra reunión no tiene ningún desperdicio. Acomodaros donde podáis porque ya empezamos.

RANKING DE BATALLAS

Los primeros puestos son para los de siempre, pero se ve alguna que otra cara nueva por los lugares finales. El de Westwood pierde el liderato, de lo que se aprovecha «Warcraft II», y hasta es posible que el próximo mes sea superado por «Red Alert».

1.- Warcraft II
2.- Command & Conquer
3.- Civilization II
4.- Dune II
5.- SimCity 2000
6.- X-COM: Terror from the Deep
7.- Panzer General
8.- Theme Park
9.- The Settlers II
10.- Syndicate

***FORMA DE VOTACIÓN:** Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y no podéis dar más de dos votos al mismo juego.*

Para ir abriendo boca, comenzaremos por los rumores. Muchos os estaréis preguntando que si lo de «Populous 3» es un farol. Pues no, no lo es, ya que en Bullfrog lo están desarrollando en este momento, rodeado del más absoluto secreto, eso sí. Aunque no disponemos de imágenes, lo único que podemos contar por ahora es que va a estar realizado en 3D, que el modelo virtual que dará lugar al mundo será inmenso, y que nos va a hacer olvidar todo lo visto hasta el momento. También es un rumor de primera mano el próximo proyecto de Microprose, de nombre «BattleTech: Honor Bound», un juego de estrategia en tiempo real con combate y manejo de recursos, ambientado en el mundo de BattleTech. El último rumor proviene de una de las compañías de moda en la actualidad, Eidos, que junto con Data Design está preparando «Conquest Earth», también en tiempo real pero con un acentuado componente arcade que lo hará aún más adictivo, además de con un nivel de espectacularidad importante.

EL DÍA MENOS PENSADO...

... tendremos a nuestro alcance las fabulosas novedades que hay en el orden del día. Tampoco creo que tengamos que esperar muchos años para verlas porque la mayoría están ya finalizadas o casi. Pero ya se sabe que las cosas de palacio van despacio.
Está claro que lo que prima ahora es la estrategia en tiempo real, nadie lo duda. Pero para comprobarlo nada mejor que mirar dentro de los laboratorios de programación de las distintas compañías. Es paradójico que una idea instaurada hace tanto tiempo por «Dune II» haya sido adoptada ahora con tanto éxito en dos vertientes principales: «Warcraft» y «Command & Conquer», lo que ha provocado el aluvión que todavía continúa y no tiene visos de parar. Sólo contadas excepciones, como «War Wind», han conseguido ponerse a la altura de esos dos títulos, pero esto puede subsanarse con los títulos que han de venir. El primero de ellos es cosa de Beam Software y Electronic Arts. «Kill

Krush N'Destroy» tendrá combate –con grandes concentraciones de ejércitos en dos bandos que luchan por el control de un mundo– y estrategia productiva, organizado en misiones y campaña, con decorados vistosos y muy interesantes simulando distintos planos y alturas, y las consabidas opciones multijugador.

Continuamos con «Dark Reign» –también llamado «Imperium»– de Activision, en el que también habrá dos bandos y una lucha, esta vez por la galaxia. Tendrá una IA avanzada, el campo de batalla participará de altos niveles de realismo y las misiones serán variadas, unidas en campañas no lineales. La simulación productiva incluirá comercio, diplomacia e investigación. Por supuesto, también será multijugador.

Interactive Magic apuesta por «Fallen Haven», donde dos facciones luchan por el planeta Haven a lo largo de 30 fases con varios niveles de dificultad. Construcción, investigación y lucha se combinarán en un juego sacado de los moldes clásicos de la estrategia en tiempo real.

Cambiando de tema, tenemos más novedades de otras vertientes. Como «Admiral Sea Battles» de Megamedia, que se suma a la moda actual por los wargames navales, ya de moda con «Age of Sail» y «Wooden Ships & Iron Men». En el juego de Megamedia la guerra de barcos se ve desde un punto de vista muy intuitivo y fácil de manejar, aunque con muchas posibilidades estratégicas. Y sin descuidar el aspecto gráfico y el puramente entretenido.

Siguiendo con nuestro repaso no podemos pasar por alto que Hasbro Interactive va a convertir sus juegos de mesa más populares al ordenador. Habrá títulos como «Monopoly», «Scrabble» o «Trivial Pursuit», pero también otros puramente estratégicos, como «Battleship» o «Risk». Con este último podemos afirmar que por fin veremos el clásico de clásicos en versión informática oficial.

También reseñaremos que Empire, además de tener casi a punto «Battleground: Sinai» y «Battleground: Antietam», todavía le queda tiempo para crear «Stars!», un juego de estrategia espacial eminentemente multijugador –todas las formas posibles– para Windows 95. Los gráficos son una cuestión secundaria –pues casi no tendrá–, y se hará hincapié sobre todo en la flexibilidad estratégica, un número infinito de escenarios, la IA de los contrarios y una inmensa cantidad de datos, razas y particularidades, con ilimitadas formas de juego.

Y para terminar, en el apartado de breves, pero magníficas noticias, tres apuntes. Microprose va a publicar su disco de escenarios oficial para «Civilization II». SSI ha sacado al mercado su «Definitive Wargame Collection 2» compuesta por 12 wargames suyos y de otras compañías como Intracorp, Koei o Spectrum Holobyte. Y para los estudiosos –o simplemente aficionados– de la guerra, EMME Interactive ha creado un programa multimedia sobre las Grandes Batallas de la Historia, con toda la información escrita y audiovisual sobre 10 de las más famosas.

ESTRATEGIA POR CORREO

Sí, ya ha llegado el momento de echar un vistazo a ver cómo de lleno está el buzón. A rebosar, como siempre. Así que vamos con las cartas, pero antes dos cuestiones. Primera, sois muchos los que no sabéis como comenzar vuestras cartas; es decir, no sabéis cómo dirigiros al coordinador de esta sección –un servidor–. Por lo cual he decidido cambiar mi forma de firmar, y para que nos aclaremos todos seré el Estratega Anónimo, que fue el primer nombre que usé, y cada mes me pondré un alias distinto. La segunda cuestión es referente a la votación, para recordaros que podéis votar en todas las cartas –a los que no lo habéis hecho–, y clarificar el método de votación mediante una nota que va a partir de este número al pie del ranking.

Una vez todo claro, os cedo la palabra. El primero en tomarla es Roberto Jiménez, de Valencia, que dice que el truco que dí para «Dune II» en el Especial sólo le funciona en las tres primeras misiones. La solución es fácil, simplemente no pongas tantos créditos, porque es casi seguro que excedes el límite máximo, ya que el truco funciona en todas las misiones. Respecto a «Theme Park», funcionará en tu equipo, pero ¿no has pensado en adquirir uno nuevo?

Y ahora, desde Málaga, nos llega un pequeño truco para «Ascendancy». El responsable es Andrés Maeso Broncano, y nos cuenta que para tener componentes avanzados en nuestras naves nada más empezar el juego sólo tenemos que hacer lo siguiente. Salvamos la partida recién comenzada y cargamos una partida avanzada que tengamos salvada; y en la pantalla de ►


Battleground: Antietam


Dark Reign


Fallen Haven



Grandes Batallas

Está claro que lo que prima ahora es la estrategia en tiempo real, nadie lo duda. Pero para comprobarlo nada mejor que mirar dentro de los laboratorios de programación

ESCUELA DE ESTRATEGAS - ESCUELA DE ESTRATEGAS - ESCUELA DE ESTRATEGAS - ESCUELA DE ESTRATEGAS - ESCUELA DE ESTRATEGAS

Los sistemas de creación de los videojuegos de última generación utilizan, cada vez más, todo tipo de herramientas tridimensionales.

fecha Proyecto Maya. Este software, en principio previsto para SG, aporta grandes novedades como la posibilidad de incluir patrones y tendencias en los personajes animados, dotándoles así de un carácter propio, también permite un mayor nivel de control sobre los mismos en base a nuevas herramientas de animación y modelado como son los denominados Flexors, Objetos esculpidos, Wires, Shape Shifter y otros. Todo ello se manipula en una ventana del programa en tiempo real sobre el modelo 3D visualizado con sombreado y aplicación de texturas, lo cual dota al sistema de unas prestaciones y facilidad de uso inexistentes hasta la fecha. Dispone de un nuevo concepto de generación de superficies y curvas que integra de un modo global las características de los NURBS y los polígonos que permite utilizar de un modo común las ventajas de ambos sistemas.

Maya también incorpora un nuevo sistema de partículas con un alto grado de modificación con reglas de movimientos e interacciones que el propio usuario puede programar. Dicho sistema incluye la implementación de fuerzas físicas de colisión, rebotes o rodaduras, entre otras, que pueden interactuar con los objetos de la escena. Estos últimos pueden agruparse en base a unas dinámicas rígidas o blandas que serán las que dicten las normas de deformación y respuesta del objeto ante las fuerzas externas al mismo.

El último grito en equipamientos de tecnología digital lo representa el sistema Digital Film Preview de Silicon Graphics, utilizado recientemente en la película «Dragon Heart»

Respecto a las dinámicas blandas caben, además de cualquier modelo con dichas características asociadas, la simulación de objetos complejos tales como telas o banderas por ejemplo, e incluso se pueden asignar ciertas características "blandas" a un personaje animado, como la grasa o los músculos, que puedan responder de forma automática a la inercia o la gravedad de la escena. También permite manipular en tiempo real la iluminación y el ambiente de la escena de tal forma que podemos cambiar interactivamente el color, posición, intensidad, rangos y conos de proyección de las luces con una alta calidad de imagen y de forma instantánea.

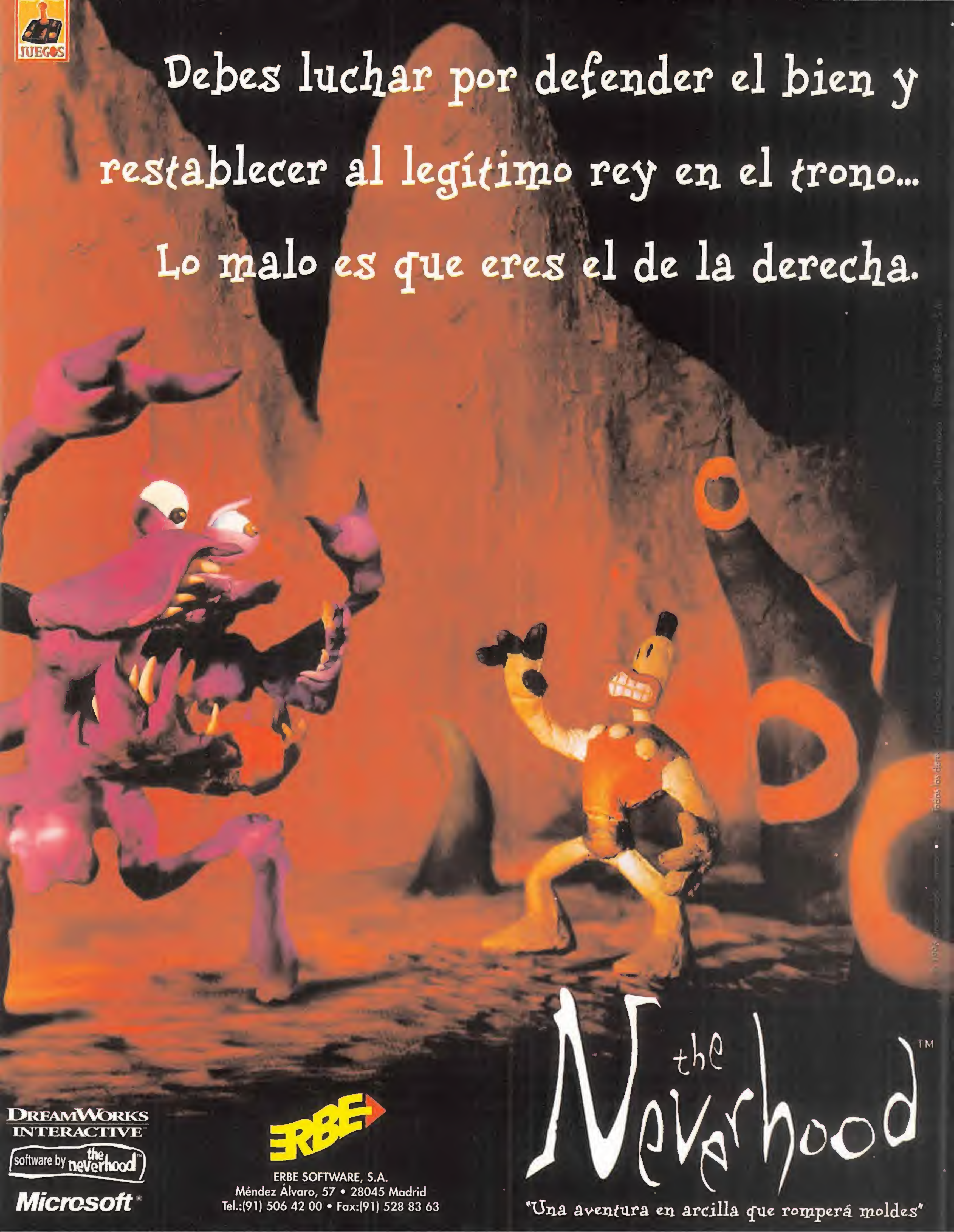
Se prevé su comercialización para principios de 1.997 a un precio similar al que actualmente tiene Alias PowerAnimator. Y por último, decir para atención de los usuarios de PC que comienzan a correr rumores, aún no confirmados, de la conversión de alguno de los paquetes de alto nivel de Alias Wavefront a Windows NT. Estad seguros de que estaremos atentos a cualquier noticia que surja sobre éste y otros temas.

R.P.A.

TECNOLOGÍA LCD



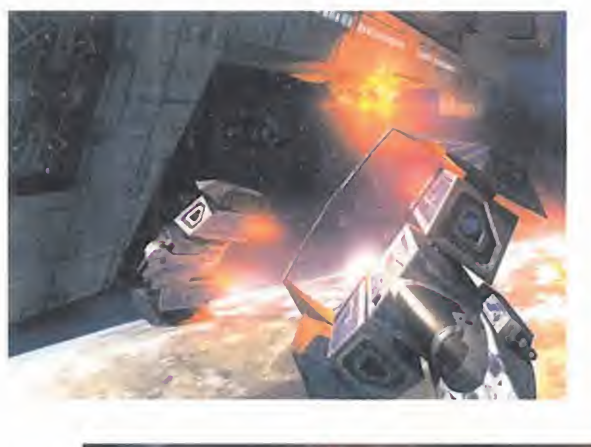
Otro campo que dará mucho que hablar en los próximos años es sin duda el de las pantallas planas de tecnología LCD que sustituirán a los monitores actuales. Ya han aparecido en el mercado pantallas equivalentes a las actuales, pero con tan sólo tres o cuatro centímetros de profundidad, de la mano de casas tan prestigiosas como NEC o Mitsubishi, que se conectan directamente al conector VGA o RGB igual que cualquier monitor normal. Hemos podido comprobar la calidad de las nuevas pantallas y la verdad es que hemos salido muy contentos de ello. Atrás han quedado problemas de ángulo de visión, pocos colores, banding, escasa resolución o baja luminancia. Los nuevos monitores LCD tienen una calidad de imagen muy similar a la de los afamados tubos Trinitron, con una nitidez y contraste excelentes y con resoluciones físicas de 1.024x768 y 1.280x1.024 pixels en 16 millones de colores, según cada modelo. Hasta ahora existen en tamaños de 12, 13 y 15", aunque está prevista la fabricación de nuevos tamaños con cambios en la tecnología LCD que permitirán aumentar dicha superficie hasta las 30". El único inconveniente que hasta ahora presentan, como nueva tecnología que son, es el precio que es notablemente superior al de un monitor convencional de tamaño equivalente. Para hacernos una idea podemos decir que un NEC LCD de 13" viene a costar al cambio unas 300.000 ptas..., un precio por el que actualmente compramos un monitor de 20".


JUEGOS
Debes luchar por defender el bien y restablecer al legítimo rey en el trono...
Lo malo es que eres el de la derecha.
the Neverhood™
"Una aventura en arcilla que romperá moldes"
DreamWorks Interactive
software by the neverhood
Microsoft
ERBE
ERBE SOFTWARE, S.A.
Méndez Álvaro, 57 • 28045 Madrid
Tel.:(91) 506 42 00 • Fax:(91) 528 83 63

EDICIÓN DIGITAL

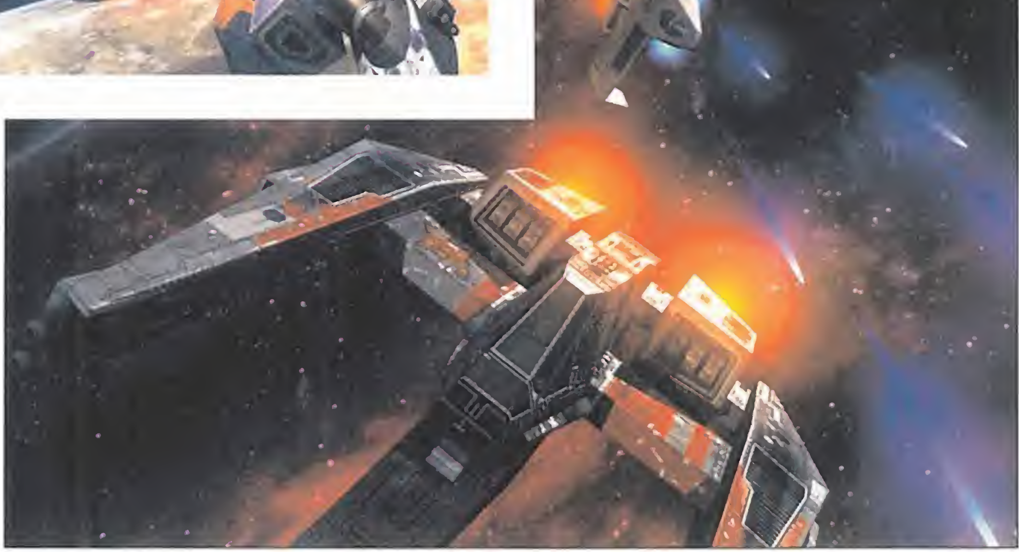
Los sistemas destinados a la edición digital, y esencialmente los grabadores de vídeo digital, están experimentando un progresivo abaratamiento e implantación. Algunas firmas como DPS, conocida por el célebre PAR, comienzan a presentar sistemas de edición digital sin compresión, y por tanto sin pérdida, para equipos basados en PC, algo hasta ahora impensable por el flujo de datos necesarios para mantener constante una animación en la que cada fotograma ocupa cerca de 1.7 MB, o sea, 42.5 MB por segundo sostenidos como flujo de datos en estado puro. Estos nuevos equipos dirigidos a los sectores profesionales se usan para grabar animación de síntesis generada por programas tan conocidos como 3D Studio MAX , 3D Studio 4 o Softimage, a los magnetoscopios profesionales. En este caso, el sistema Hollywood DPS, la compresión de los datos no se realiza a través de la compresión de las imágenes a formatos JPG o MJPG, que llevan implícita una pequeña pérdida de calidad, sino a través de la división de las imágenes en sus componentes de luminancia y crominancia que se tratan de forma individual a través de dos placas SCSI interconectadas, de tal modo que se pueden reducir considerablemente las necesidades de espacio para cada fotograma. El equipo se sostiene sobre un HD especialmente concebido para Audio/Vídeo que con 4 GB de capacidad permite almacenar entre 7 y 10 minutos de vídeo digital.

Pero, sin duda, el último grito en equipamientos de vídeo digital, aunque esta vez alejado del usuario doméstico, lo representa el sistema Digital Film Preview de Silicon Graphics, utilizado recientemente para la película «Dragon Heart», el cual permite desde una estación gráfica Onyx Infinite Reality visualizar escenas cinematográficas de calidad fotográfica en tiempo real sobre un monitor de alta definición. Cada uno de estos fotogramas tiene una resolución de 2.048x1.107 pixels con 24 bits de color, por lo que mantener los 24 fps que requiere el sistema cinematográfico representa un flujo de 165 MB/s. Es por ello que hasta ahora un sistema así, capaz de previsualizar al momento la captura de las cámaras de película en 35 mm. con su misma calidad, era inviable hasta el revelado de las mismas o a través de vídeo, con los inconvenientes que ello soportaba. El equipo que permite esto pertenece a la última generación de estaciones SG, con doble procesador R10000 y 512 MB de memoria RAM, además de los requisitos para vídeo digital D1y D5, o los HD de audio/vídeo.



HERRAMIENTAS DE CREACIÓN DE JUEGOS 3D

Uno de los equipos de desarrollo 3D para juegos más avanzados en la actualidad es el que ofrece NICHIMEN GRAPHICS, una compañía japonesa especializada en simulación y entornos virtuales. Su último producto, denominado N.WORLD 3.0, incorpora una serie de módulos especialmente creados para la realización de escenarios y personajes 3D de gran calidad. El modelador 3D basado en polígonos, N-Geometry, permite usar diferentes resoluciones de un mismo modelo para ser empleado tanto en sprites como en secuencias digitales





pregrabadas o en Full Motion Video sin necesidad de volver a remodelar y dotar de más detalle al objeto. El mapeado de texturas se realiza a través de un sistema de Painting 3D, denominado N-Paint 3D, con el que podemos dibujar directamente las texturas, sombras y suciedad sobre la geometría del objeto, y permite incluso hacerlo sobre múltiples mapas u objetos, cuyas texturas se actualizarán automáticamente. El sistema de render no es menos avanzado y permite realizar render de alta calidad, con sombras, ray-tracing y numerosos sistemas de sombreado con vínculos directos con módulos de animación N-Dynamics y de cinemáticas y movimientos humanos, Skeletal Animation System. Con estos dos últimos podemos definir complejas jerarquías a través de un sistema de script, definir cinemáticas inversas, o incluso capturar y editar movimiento real a través de un interface con los sistemas de captura de marcas como Biovision, Acclaim o Motion Analysis. Los sistemas de reducción de color en las imágenes permiten realizar conversiones de elementos individuales o escenas completas a cualquier profundidad de color o paleta que deseemos. También existe un apartado dedicado a los efectos especiales en el que podemos crear sistemas de partículas de gran calidad para añadir a las imágenes renderizadas o en secuencias en tiempo real, N-particle, junto con la posibilidad de dotar a las imágenes creadas efectos de impresionismo, degradación o dibujo manual a través de las múltiples técnicas de postproceso de imágenes que incluye N-Paint. Por último, dispone de dos apartados, uno para programación y otro para gráficos que permiten ver y exportar las secuencias y personajes creados con las características de la mayor parte de consolas y equipos de entretenimiento existentes, como Saturn, PlayStation, N64, 3DO, o PC

Uno de los equipos de desarrollo 3D para juegos más avanzados en la actualidad es el que ofrece Nichimen Graphics, una compañía japonesa especializada en simulación y entornos virtuales

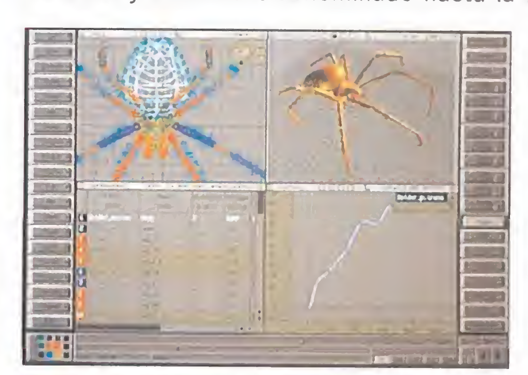
MIPS Y NINTENDO 64

Muy cercana a los ratios de manipulación 3D mencionados, se encuentra la recientemente aparecida en EE.UU. Nintendo 64 que incorpora un micro MIPS similar a los que equipan las estaciones de trabajo de Silicon Graphics. De hecho, MIPS es una empresa subsidiaria de dicha firma. Entre las características que permite este procesador y de las cuales dispone para su aplicación en juegos la N64, destacan los gráficos 3D a través de un subsistema hardware especializado y un software en microcódigo que permite transformaciones geométricas, iluminación y representación de modelos complejos 3D en total tiempo real. Además, también dispone de vídeo digital en calidad MPEG-2, el estándar de compresión sobre el cual se basa la TV digital que pronto veremos en nuestras casas, además de Audio MIDI y DSP Dolby Surround AC3, que es el nuevo sistema de sonido con auténtico multicanal, superior en calidad al Dolby Surround clásico. Su aparición en Europa está prevista para el día 1 de Marzo.



EL SOFTWARE QUE VENDRÁ

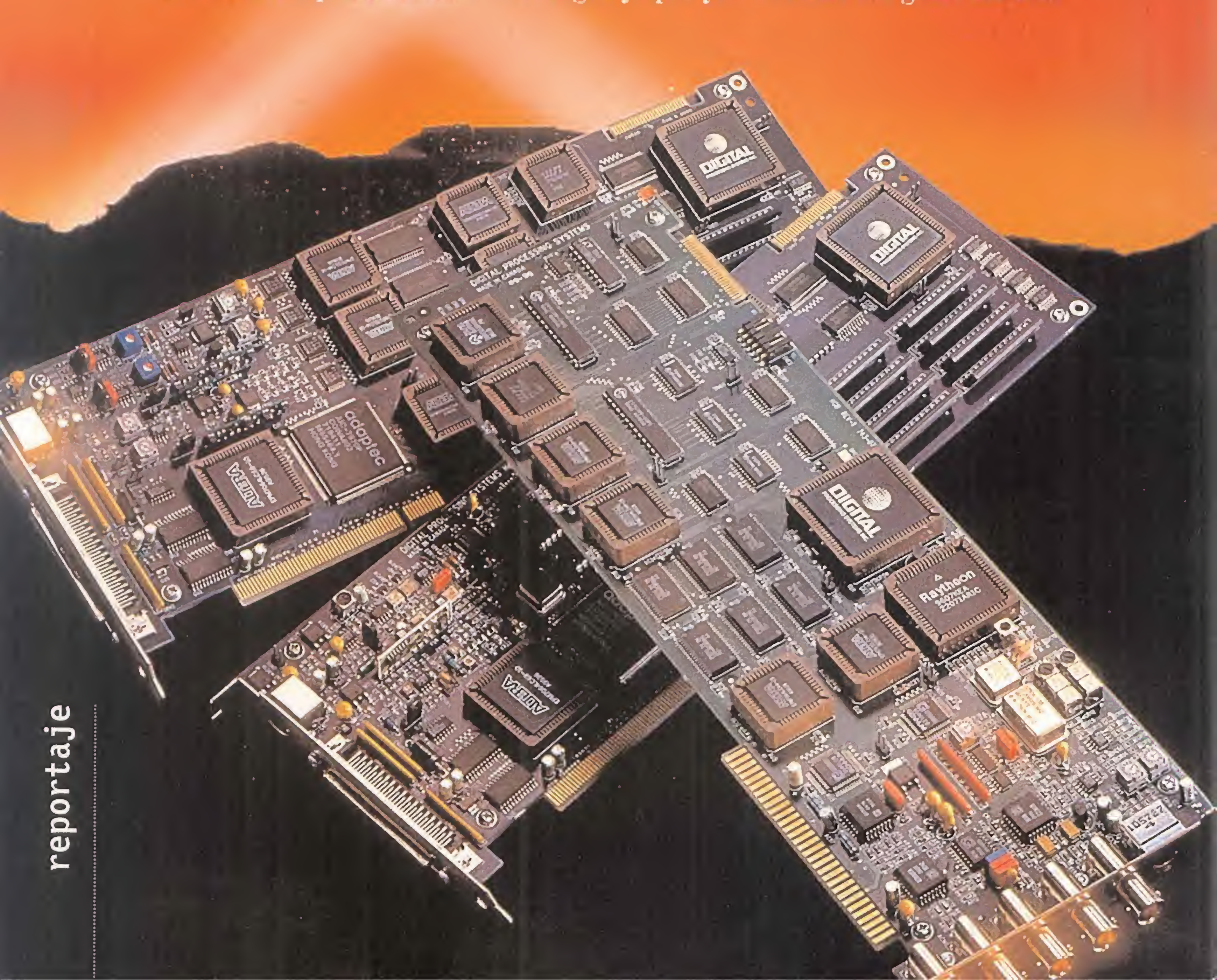
El panorama del software 3D está últimamente bastante convulsionado. Tras la aparición de la versión 1.1 de 3D Studio MAX y Softimage 3.5 se espera con impaciencia la primera versión del software realizado conjuntamente entre Alias y Wavefront denominado hasta la ►



Softimage continúa evolucionando en entorno Windows en la nueva versión 3.5.

EL UNIVERSO INFOGRÁFICO REVOLUCIONA EL MUNDO DE LAS TRES DIMENSIONES

Todo el fascinante mundo que rodea el 3D se mueve a una velocidad de vértigo y es difícil mantenerse al día en él. Sus ramificaciones son tantas que abarcan desde la creación de juegos hasta la Arquitectura o la Medicina. Productos como las nuevas aceleradoras 3D, las últimas consolas, o los equipos de edición digital en alta calidad a tiempo real eran impensables hasta hace poco. Por ello hemos realizado una pequeña revisión de algunas de las últimas aplicaciones y productos que se avecinan en este campo de Alta Tecnología y que ya suscitan un gran interés.



LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS




Los sistemas hardware para la aceleración 3D están experimentando un impulso considerable. Hasta ahora el principal chip existente en el mercado y el que incorporan multitud de tarjetas comerciales 3D es el fabricado por la compañía 3D Labs, denominado Glint 300SX. Este chip es capaz de dar una aceleración hardware de cerca de 300.000 triángulos con sombreado Gouraud por segundo en diversos APIs como son OpenGL, HOOPS o 3DR entre otros.

Superando este benchmark, se ha presentado recientemente la segunda generación de procesadores gráficos, con el 500TX a la cabeza, el cual dispone de capacidad escalar, lo cual permite utilizar múltiples procesadores en paralelo multiplicando así la potencia de cada uno. Uno sólo de ellos ya permite ratios de aceleración de cerca de 500.000 polígonos por segundo y hasta 25 millones de pixels/s de render. La memoria VRAM puede ser ampliada hasta 32 MB consiguiendo unas resoluciones de trabajo de hasta 2.560x2.048x24 bits de color, mientras que la memoria EDO, destinada a almacenar las texturas y el Z-Buffer puede llegar hasta los 48 MB de memoria. Por defecto, la placa base parte con configuraciones de 8 + 8 MB de memoria.

El chip Glint300SX es capaz de dar una aceleración hardware de cerca de 300.000 triángulos por segundo con sombreado Gouraud en diversos APIs

Junto a estos dos procesadores existe también el denominado DELTA, que permite acelerar el procesado geométrico de los objetos descargando a la CPU de las transformaciones necesarias en la base de datos y permitiendo a los chips GLINT realizar mucho más rápidamente las labores de rasterización o visualización de la escena. Un sistema hardware de tipo GLINT + DELTA duplica la velocidad de proceso del propio GLINT.



Estos procesadores están especialmente diseñados para su uso en placas de aceleración PCI trabajando sobre plataformas con Pentium Pro, de uno o más procesadores, con el objetivo de conseguir prestaciones gráficas en un PC de igual o superior nivel a las obtenidas con costosas estaciones de trabajo dedicadas.

De esta forma, programas como Softimage o 3D Studio MAX ya pueden visualizar y manipular modelos de gran complejidad en diversos modos de sombreado Flat o Gouraud, incluso con brillos especulares, a velocidades cercanas al tiempo real.

Todas estas características, junto con el soporte por hardware de las APIs 3DR de Microsoft dedicadas a juegos tridimensionales y la bajada generalizada de precios que se han producido de las máquinas, harán que en un espacio muy corto de tiempo dispongamos de una estación gráfica en casa muy superior a equipos que hasta hace cuatro o cinco años costaban más de diez millones de pesetas.

Cartas al Director

Micromania se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

TAN SÓLO UNA OPINIÓN

Quisiera dar mi opinión sobre los nuevos juegos y tecnologías que nos están abrumando, como por ejemplo todos los juegos que van a salir en 3D, o las aventuras gráficas, que si en primera persona, que si multijugador, y un millón de modas más. Sobre tecnología ya no podemos ni hablar, ya que hace varios meses el Pentium 100 era de gama alta y ahora lo es de baja.
Lo que podían hacer todas las empresas es crear un gran ordenador a un bajo precio, e igual con los juegos. Podría cada compañía hacer un par de juegos de cada tipo, de calidad y no este abastecimiento en masa, que luego la mitad no tiene lo que hay que tener.

Daniel Villegas Morán. Madrid

PREGUNTAS MUY CONCRETAS

¿Es verdad que Nintendo 64 no es de 64 bits sino que éste es sólo su nombre? ¿Es cierto que las conversiones de juegos de PC para PlayStation no aprovechan las capacidades de ésta al máximo para no perder mercado en PC ante la superioridad de la PlayStation en materia de juegos? ¿Sabéis si está previsto algún lanzamiento por parte de LucasArts de un juego tipo «Crusader», pero de «Star Wars»? ¿Para cuándo está previsto «Jedi Knight»?

Andrés Cuadrado Campaña. Gran Canaria

RESPUESTA: *El bus de datos que comunica el procesador RISC R4200 con la memoria de la Nintendo 64 es de 64 bits, por lo que la máquina lo es, con lo que la primera pregunta está respondida. En cuanto a la segunda pregunta, es falso, tanto a que la PlayStation supera al PC en cuanto a juegos –lo que es muy discutible–, como que las conversiones no tienen calidad; y si no lo crees, prueba a jugar a «MundoDisco» o «Broken Sword», por ejemplo. Finalmente, con respecto a la última pregunta, LucasArts no tiene previsto hacer por ahora ningún juego similar a «Crusader», y la fecha de salida de «Jedi Knight» aún no ha sido fijada.*

VISUALIZAR AVI

Estoy pensando en comprarme el juego «Hardline»: ¿habéis dado en el CD algún AVI o alguna Demo de este juego? Por otra parte, al consultar la página Web de LucasArts, muy sorprendido tuve la oportunidad de ver una sección del «Monkey 3», donde había un AVI de 11 MB, que para bajármelo mi modem echaría humo. ¿Hay alguna manera de ver el AVI directamente?

Jesús García Rodríguez. Barcelona

RESPUESTA: *Aún no hemos dado ninguna preview ni demo de «Hardline», pero en cuanto la tengamos no dudes en que la incluiremos en el CD. En cuanto a los AVI en Internet, hay animaciones en WWW que se reproducen desde el navegador, mientras que otras están preparadas para que las bajemos a nuestro disco duro. En el primer caso, la animación debe cargarse en nuestro ordenador, por lo que nos la tendremos que bajar igualmente, empleando quizá más tiempo que si nos la bajamos comprimida y la vemos después con tranquilidad, y a una velocidad más aceptable.*

PROBLEMA YA SUBSANADO

Soy un principiante en los juegos de estrategia, y siempre me cuesta mucho aprender a manejarlos, y como las demos que incluís SIEMPRE están en inglés incluyendo el fichero readme, estoy días intentando adivinar cómo construir una casa o cómo atacar a un enemigo. Por esta razón os pido que junto con el comentario que incluís en el menú aparezca una pequeña ayuda sobre el funcionamiento de los juegos más difíciles de manejar.

Javier González del Tánago. Cádiz

RESPUESTA: *Como habrás podido comprobar, desde hace dos números hemos aumentado la información que os facilitamos sobre las demos que incluimos en el CD. Y lo mejor es que esta tendencia seguirá de forma constante, con unas instrucciones de manejo cada vez más detalladas, tanto en la aplicación de instalación como en la revista.*

CAFÉ CON INTERNET

Soy un estudiante de informática en la UNED, donde muchos departamentos tienen páginas WWW en Internet. Mi problema es el acceso a esas páginas y a Internet, pero he oído de lugares en Madrid preparados para acceder a Internet por un precio módico a la hora. ¿Me podríais ayudar a saber las direcciones de esos lugares?

Daniel Hernando Ibáñez. Madrid

RESPUESTA: *Últimamente proliferan en las grandes ciudades establecimientos que ofrecen conexión por horas a Internet al público. Dos de ellos, sitos en Madrid, son "La Ciberteca», en General Perón 32, y "Net Café", en San Bernardo 81.*

¿ME COMPRO EL MODEM?

No hago más que oír que se puede jugar a un montón de juegos por modem con otros jugadores. Tengo «Quake», «Doom 2», «Duke Nukem 3D», «Fatal Racing», y varios juegos más que soportan partidas por modem, y la pregunta es, ¿me compro el modem o no? Tengo un 486 DX2/66 MHz y no estoy muy seguro.

Rafael Martín. Madrid

RESPUESTA: *Las partidas por modem a los juegos que mencionas son el doble de divertidas que en modo individual, por lo que sí es recomendable que te compres un modem, con el que también te podrás conectar a Internet. Pero hay varias cosas que debes tener en cuenta. Vas a necesitar, además, un equipo algo más potente que esté equipado con una UART –en el puerto serie– de 16 bits para que la comunicación sea rápida; el modem debe ser al menos de 14.400 bps; y debes recordar que funciona por la línea telefónica, para que no tengas problemas con las facturas.*

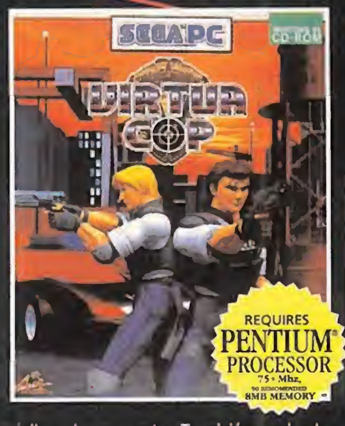
SONIDO, ¿DÓNDE?

En el número 20 de vuestra revista, en concreto en el MegaJuego «GP2» decís: "... porque incluso la reproducción es en estéreo y podemos percibir por dónde se aproxima un coche según el canal por donde suene el rugido del motor. No hay necesidad de mirar por los retrovisores...". Mi duda es que en mi ordenador no consigo este efecto de ningún modo, y le he dado muchas vueltas a la configuración del sonido, e incluso he probado el juego en otro ordenador.
Conclusión: ¿tengo otra versión del juego, o es un error del CD-ROM que poseo?

Manel Aguilar Espino. Barcelona

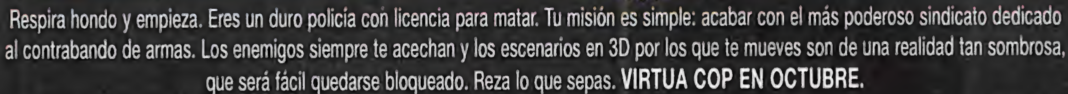
RESPUESTA: *Te podemos corroborar dos cosas: que tu juego funciona a la perfeccción, y que el efecto que mencionamos en el comentario se puede apreciar verdaderamente. La diferencia estriba en la tarjeta de sonido –el autor del comentario lo probó con una Gravis Ultrasound Max– y en los altavoces, que han de ser de buena calidad. Probablemente tu equipo no consiga el nivel requerido en alguno de los dos –o en ambos–, porque de estar todo bien configurado deberías poder oírlo.*

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. C/ de los Ciruelos,4 - San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CARTAS AL DIRECTOR**. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**







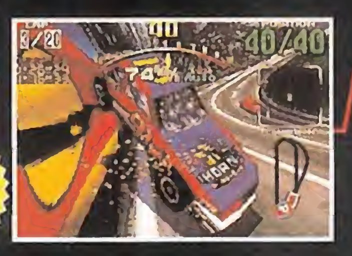


Respira hondo y empieza. Eres un duro policía con licencia para matar. Tu misión es simple: acabar con el más poderoso sindicato dedicado al contrabando de armas. Los enemigos siempre te acechan y los escenarios en 3D por los que te mueves son de una realidad tan sombrosa, que será fácil quedarse bloqueado. Reza lo que sepas. **VIRTUA COP EN OCTUBRE.**

Conversión directa de la máquina recreativa original • Gráficos poligonales con texturas y zooms de cámara • 3 impresionantes escenarios con diferentes niveles de dificultad • Instalación Plug and Play • Modo de dos jugadores para combatir el crimen en equipo.







Piénsatelo dos veces antes de empezar. Porque a más de 300 Km. por hora, te verás sumergido en la más arriesgada carrera de Nascar que jamás hayas imaginado. Y no pierdas de vista tu retrovisor. Porque cuando empieces a ganar posiciones, tu coche puede estar tan machacado... que acabarás en boxes.

DAYTONA U.S.A. EN NOVIEMBRE.

Conversión directa de la máquina recreativa original • Gráficos poligonales y texturizados que te harán sentir toda la emoción del Nascar • Desarrollado por AM #2, la mítica división de programación de Sega • Instalación Plug and Play • Choques, derrapes, vuelcos, entradas en boxes... ¡Es lo más cercano a la realidad!







Si existe una misión imposible... es esta. Eres un cazador y te has quedado sólo porque acaban de fulminar a tu compañero. Y en ese estado de desesperación, presencias una terrible batalla entre dos jinetes a lomos de sus dragones. Uno de ellos cae herido de muerte y te hace heredero de su última voluntad: nada más y nada menos que salvar el mundo. Que la fuerza, la moral, la suerte y la providencia... te acompañen. **PANZER DRAGOON EN DICIEMBRE.**

Cuatro ángulos de cámara que te permiten cubir 360 grados de visión reales en tiempo real • Arcade de acción repleto de enemigos y que transcurre por escenarios hiperreales • Gráficos poligonales y texturizados totalmente tridimensionales • El título con el desarrollo más cara de la historia de los videojuegos ya disponible para tu PC• Instalación Plug and Play.



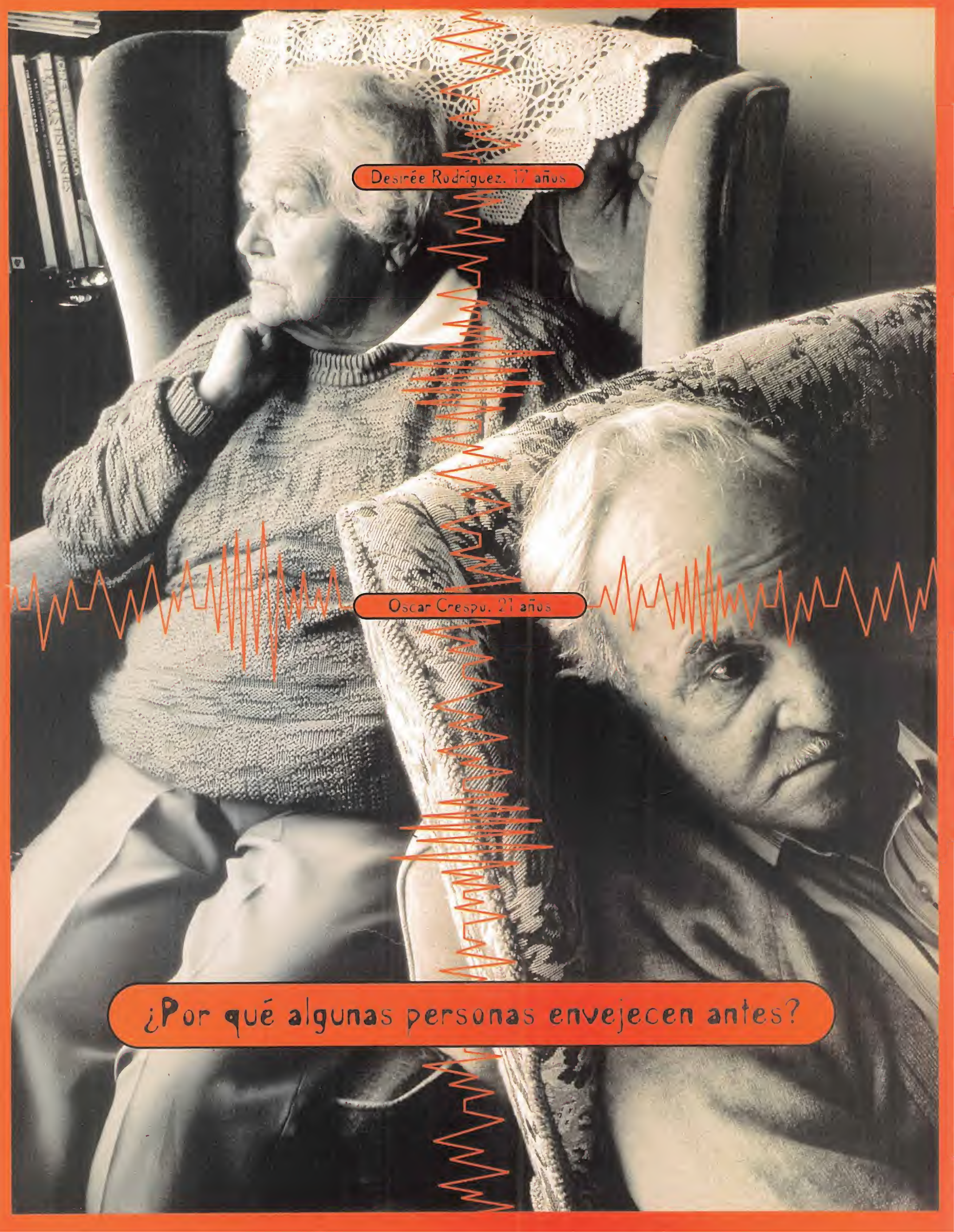


www: sega-europe.com



TENKA

Hace casi un año las primeras noticias sobre «Tenka», por parte de Psygnosis, comenzaron a salir a la luz. Nos encontrábamos ante una idea archiconocida, con la diferencia de que se preparaba para PlayStation, hasta ese momento carente de un elevado número de arcades 3D en perspectiva subjetiva. ¿Nuevos clónicos de «Doom», para la máquina de Sony? No exactamente, según la compañía británica. «Tenka» poseerá, a priori, un elevado número de opciones poco comunes y de lo más original, que añadirán un cierto toque distintivo a la clásica historia de "corre-apunta-dispara-masacra todo lo que se mueva". La única duda real sobre esto –habida cuenta de que sobre calidad, conociendo los antecedentes de Psygnosis, cuesta poner algo en duda– es hasta qué punto ese toque original llegará a poseer la sustancia y fuerza que se le predice. En todo caso, no será hasta dentro de un tiempo cuando todo quede, definitivamente, aclarado.


Desirée Rodríguez. 17 años
Oscar Crespo. 21 años
¿Por qué algunas personas envejecen antes?



MANX TT

El espectáculo de la velocidad sigue presente en los estudios de Sega. Las últimas noticias confirman para el 97 –y no demasiado tarde– un lanzamiento seguro en Saturn de «Manx TT» y, muy posiblemente, también en PC. Uno de los últimos grandes éxitos de AM3, y Tetsuya Mizuguchi, claro, se perfila en la parrilla de salida como uno de los grandes hitos del arcade de competición en formato doméstico. Una impresionante muestra de todo el saber hacer de la compañía japonesa en el sector de las recreativas, que puede causar tanto o más furor como el que ya provocó en los salones de medio mundo. La velocidad se confirma, así, como una de las grandes bazas de los arcades Sega, en ámbitos hogareños, a la espera de otra ansiada confirmación –aunque esa es algo más peliaguda–... ¿cuándo llegará «Virtua Fighter 3» a nuestros monitores?

MDK

El gran show de Shiny está a punto de estrenarse. El primer trimestre del recién estrenado 97 verá la salida, por fin, del esperado e impresionante «MDK». El primer experimento para PC de los creadores de «Earthworm Jim», que ha levantado una inmensa polvareda por todo el globo, calienta motores en espera de asombrar al respetable con sus increíbles zooms, su acción desenfrenada y su... ¿violencia? Mucho se ha comentado sobre el tema de la gran dosis de acción, algo "dramática", sobre ciertas escenas del juego. Sin embargo, un juego basado en una guerra sin cuartel contra una invasión alienígena y que, al fin y al cabo, se trata de eso, acción, ¿ha de ser "cuidadoso"? Que nadie se espere barbaridades, porque tampoco hablamos de eso, sino de uno de los títulos más veloces, adictivos, geniales y atractivos que podamos imaginar. Y eso es todo.

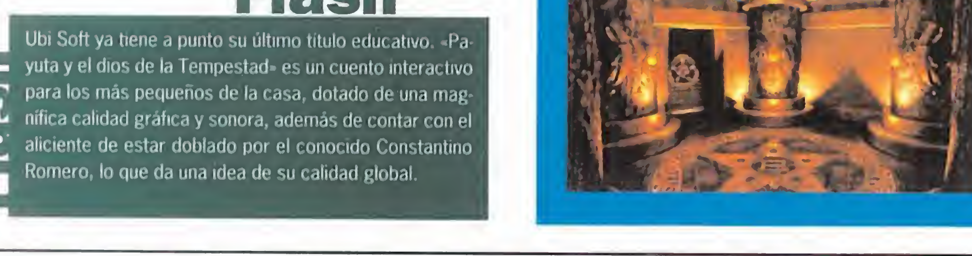


Estrategia y acción



Es lógico preguntarse lo que puede hacer una compañía que se ha dedicado casi siempre a realizar arcades 3D, cuando afronta el proyecto de un juego de estrategia. Pues bien, lo que hace esa compañía es «Myth». Bungie software –«Marathon», «Durandal»...– es la responsable de la creación de un programa en el que las tácticas y las estrategias más depuradas se hacen necesarias para triunfar. Sin embargo, también con ciertos toques de acción –control de los combates–, con detalles bastante gore, propios de una compañía habituada a las masacres fáciles. «Myth» ofrecerá, por supuesto, opciones de juego en red y multiusuario, con niveles específicos, además de un montón de detalles técnicos de gran calidad, que harán las delicias de los fanáticos de la estrategia... y algo más.

Flash



Ubi Soft ya tiene a punto su último título educativo. «Payuta y el dios de la Tempestad» es un cuento interactivo para los más pequeños de la casa, dotado de una magnífica calidad gráfica y sonora, además de contar con el aliciente de estar doblado por el conocido Constantino Romero, lo que da una idea de su calidad global.

El nuevo desafío



Broderbund y Cyan están echando la casa por la ventana con el desarrollo de «Riven», la no anunciada pero esperada segunda parte del inigualable «Myst». A tenor de los datos conocidos, y las imágenes adjuntas, se puede asegurar que «Riven» contará con una ambientación muchísimo más lograda –y ya es complicado– que «Myst», y una calidad gráfica casi insuperable. Aunque, básicamente, la esencia del juego es idéntica al primer programa –multitud de enigmas y puzzles lógicos–, sus creadores afirman que nos sorprenderán con algo totalmente diferente a lo ya conocido. Mucho cuidado con este título, porque promete ser algo grande.



Una nueva cara



Incluso la misma Roberta Williams sabe que todo aquello que rodeó en su momento a «King's Quest», tal y como todos los aventureros de pro siempre han amado, ya había sido hecho, y llegaba el momento del cambio. Pero vaya cambio. Olvidad a Graham para siempre. Olvidad, incluso, ese extraño aspecto semi cartoon de la última entrega. Es el momento del mundo real, los entornos 3D y los polígonos.

«King's Quest: The Mask of Eternity» nos pone en la piel de Conner, el hijo de un pescador que se ve en la obligación de salvar al mundo de Daventry de una maldición que proviene del momento en que una máscara sagrada, algo parecido al Grial, estalló hace veinte años, en siete pedazos que se repartieron por todo el universo.

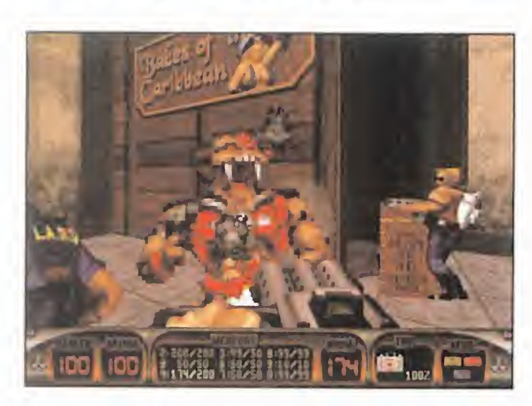
«The Mask of Eternity» se podría comparar más a un juego tipo «Super Mario 64» o «Tomb Raider», que a cualquier título «King's Quest», pero conociendo a Sierra, no dudamos de su gran calidad, cuando aparezca allá por finales del 97.

Flash

Las compañías españolas se empiezan a colar, tímidamente, en Internet. Una de las primeras ha sido Friendware, con un web recién estrenado, en el que dan cuenta de los títulos que tienen en el mercado, así como el anuncio de futuras novedades y el desarrollo de juegos propios, como «Blade». La dirección de Friendware es http://www.friendware-europe.com.

Flash

Vuelve el héroe



La legión de seguidores de «Duke Nukem 3D» ya se puede ir frotando las manos, y dejando de rebuscar en Internet más y más niveles para su juego favorito, puesto que Friendware anuncia el lanzamiento de «Plutonium Pak», un nuevo episodio compuesto por once niveles originales, diseñado por 3D Realms, los creadores de Duke. Nuevas armas, más enemigos, una ambientación basada en películas actuales, nuevos enemigos finales, protectores de pantalla... Un producto que hará las delicias de los aficionados a las masacres 3D.

Aventuras y faraones



El software español está de moda. Una nueva compañía, Custom Graphics, entra en el sector del entretenimiento con la adaptación a ordenador (Mac y PC) de «Las Aventuras del Profesor Thompson», una serie de animación famosa en toda Europa. El juego está siendo producido junto a PPM Multimedia y Federal Animation Picture. Es una aventura que combina 2D y 3D usando diferentes técnicas de animación, desde la más tradicional al render puro, y se ambienta en una expedición al legendario Egipto de los faraones, donde nos veremos las caras con el mítico Apestophis, aparecido de un viaje dimensional realizado a bordo del Carro de Osiris. Para más información: www.readysoft.es/home/customgraphics

Deporte, más deporte

Con el nombre «MultiSports» Dinamic Multimedia distribuye desde hace un tiempo un pack, compuesto por tres estupendos títulos. Por supuesto, no podía faltar el fútbol, representado por «Actua Soccer», así como la última versión de su «PC Basket» –la 4.5–. El trío de ases se completa con un juego que, como el primero, no tiene nada que ver en origen con Dinamic. Se trata, del conocido «Speed Haste», de los españoles de Noria Works, y que fue distribuido por Friendware.
Así que, ya sabéis, si lo vuestro es el deporte, «MultiSports» es la ocasión perfecta para conseguir estos tres grandes juegos, por el precio de uno solo.

Flash

Ya está disponible, desde hace unos días, en España, la versión Windows 95 del excelente «EF 2000» –«Super EF2000»–. También se encuentra ya a la venta el añadido «Tactcom» para el juego original, que además se puede encontrar formando un pack distinto con este. Una oportunidad inmejorable para conocer, si no lo era ya, uno de los mejores simuladores de la historia.

Flash

Esperados

Como ya se conocía, aunque aún no estaba nada claro cuándo sería, un nuevo juego de Raven, desarrollado con la tecnología de «Quake», está en camino. Lo que pocos se esperaban era que este juego fuera «Hexen 2», al que corresponden las imágenes adjuntas. La espectacularidad gráfica parece que está asegurada, visto lo visto, y conociendo el talento de Raven en el diseño de niveles para juegos 3D, y la calidad que la tecnología desarrollada por id posee, «Hexen 2» puede convertirse en algo grande. Lo mejor, es que no sólo veremos este juego desarrollado con el engine de «Quake», puesto que id ha confirmado que están trabajando en «Quake 2», toda vez que John Carmack ha terminado «Quakeworld» en Internet.

Fuego en el aire

Un helicóptero se plantea como la única salvación posible para un mundo abocado al desastre, cuando la Tierra sufre una invasión extraterrestre cuyo objetivo es modificar la atmósfera para hacer habitable para los alienígenas nuestro planeta. Y nosotros somos la única barrera entre los hostiles visitantes y nuestro frágil mundo.
Ésta es la historia de la que parte «Extrema Assault», un curioso y atractivo programa de Blue Byte, previsto para finales de abril, y realizado con una calidad visual realmente notable. El uso de un entorno 3D poligonal, resolución SVGA y paleta de 16 bits, así lo asegura. Más que un simple arcade, «Extrema Assault» poseerá también ciertos toques de habilidad y estrategia, para llevar a cabo nuestro complicado objetivo.

Horror en 3D



Hasta este momento, andaban bastante silenciosos en Gremlin respecto a sus nuevos proyectos. Sin embargo, la engañosa calma no era sino debida al desarrollo de varios juegos nuevos. Uno de los más ambiciosos es «Realms of the Haunting», una mezcla aventura/arcade, desarrollada con una versión más avanzada del engine de «Normality», y dotada de una ambientación fantástica y de horror, insuperable. En Gremlin afirman que «Realms of the Haunting» marcará una época. Lo sabremos en pocos meses, allá por primavera.



El gran hermano

Tras el lanzamiento de «Toonstruck», parte del equipo de Burst ya está trabajando desde hace unos meses en «Propaganda», un juego en el que se mezcla la acción real en FMV con escenarios virtuales, de un modo que nunca se había visto antes. Todo apunta a que «Propaganda« conseguirá aquello que las primeras "películas interactivas" se propusieron, pero no llegaron a conseguir del todo: crear un juego que parezca real.
Una ambientación que parece sacada de «12 Monos», y ciertos detalles argumentales que recuerdan a «1.984», nos llevarán hasta un mundo dominado por un gobierno diabólico, contra el que sólo nosotros tenemos la posibilidad de luchar.
«Propaganda» no aparecerá antes del otoño del 97, aunque su combinación de arcade y aventura 3D se promete realmente interesante.





Servicio de atención al usuario

Para cualquier duda sobre el CD podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, de 9 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17.
Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.

CYBERGLADIATORS

Con «CyberGladiators» tenemos un arcade de lucha 3D bajo Win 95, y en el que controlaréis un CyberGladiador, cuyo objetivo es derrotar a vuestro oponente con todos los medios de que dispongáis. Deberéis tener cuidado con los objetos que os lanzarán desde los laterales y si lográis esquivarlos, los podréis lanzar contra el oponente.

CONTROL: Teclado

Resolución:	+ -
Detalle:	[ ]
Salir:	Alt + F4
Pausa:	ESC
Izquierda:	A
Derecha:	D
Saltar:	W
Agacharse:	S
Golpe rápido:	K
Golpe fuerte:	I
Patada rápida:	L
Patada fuerte:	J

EJECUCIÓN (WIN95):
Desde el menú principal del CD selecionad CYBERGLADIATORS y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
486 DX2, Win 95, 8 MB de RAM, VGA, CD-ROM 2X y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 100 ó superior, Windows 95, 16 MB de RAM, SVGA, CD-ROM 4X y Tarjeta de Sonido.
NOTA.- La demo necesita los drivers de Microsoft DirectX instalados en vuestro sistema. Si no los tenéis instalados los podréis encontrar en el directorio DIRECTX del CD.

CLANDESTINY

En «Clandestiny» tendréis que superar una serie de pruebas y puzzles antes de conseguir vuestro preciado objetivo, la mansión. Y por si esto fuera poco, está plagada de fantasmas que tratarán de no perder su lugar de reposo.
En la demo jugable que os ofrecemos, además de poder visualizar la intro cinemática del juego realizada en dibujos animados, podréis deambular y solucionar los puzzles del primer piso de la mansión.

CONTROLES: Ratón
INSTALACIÓN (WIN95):
Desde el menú principal del CD, seleccionad CLANDESTINY y pulsad sobre EJECUTAR.
EJECUCIÓN (WIN95):
Desde el menú de inicio de Win 95 seleccionad PROGRAMAS, después la carpetaTRILOBYTE y por último pulsad sobre el icono CLANDESTINY DEMO.
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 60, Windows 95, 3 MB de espacio en disco duro, 8 MB de RAM, VGA, CD-ROM 2X y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 100 ó superior, Windows 95, 3 MB de espacio en disco duro, 16 MB de RAM, SVGA, CD-ROM 4X y Tarjeta de Sonido.
NOTA.- La demo necesita los drivers de Microsoft DirectX instalados en vuestro sistema. Si no los tenéis instalados los podréis encontrar en el directorio DIRECTX del CD.

P R E V I E W S

RED ALERT



Os presentamos una preview que a los aficionados a los juegos de estrategia les pondrá los dientes largos, ya que tras el éxito conseguido por «Command & Conquer», Westwood vuelve a la carga con la precuela del juego en la que, además de mejorar la calidad gráfica al incorporar gráficos en alta resolución, el juego se inspira en la época de la guerra fría en la que vuestra misión, si jugáis con los aliados, será frenar la expansión de las hordas soviéticas que tratarán de conquistar toda el planeta.

En la preview que os ofrecemos podréis ver diferentes escenarios y animaciones del juego.

SUPER EF 2000

Después de habernos sorprendido la versión de DOS, ahora aparece la versión de Windows 95 en la que se han mejorado detalles gráficos. Podréis verlo en esta preview que os ofrecemos del simulador de combate del caza europeo que surcará los cielos antes del año 2000.

T R A I L E R S

EL ASOCIADO

Uno de los mejores brokers de Wall Street tiene el problemade ser mujer, y debido a esta pequeña diferencia sexual los principales magnates se sienten recelosos de tratar con ella, por lo que tiene que inventar a un asociado imaginario. Este es el principal argumento de «El Asociado», una comedia protagonizada por Whoopi Goldberg, que desempeña más de un papel.

AGÁRRAME ESOS FANTASMAS

Un conocido cazafantasmas –Michael J. Fox– llega contratado a un pueblo en el que los espíritus se han levantado de sus tumbas, debido a una serie de asesinatos. El autor de estos tratará de cargárselas ala cazafantasmas, quien tratará de solucionarlos.
Este es el argumento de «Agárrame esos fantasmas», una divertida comedia de ultratumba.

FLIRTEANDO CON EL DESASTRE

La gente que ha sido adoptada siempre siente curiosidad por saber quiénes han sido sus verdaderos padres, y tratarán por todos medios de localizarlos, aunque les resulte de lo más complicado. Este es el argumento de «Flirteando con el Desastre», una comedia de enredo en el que aparecerán padres por todas partes y líos de todo tipo en un viaje lleno de emociones.

COSAS QUE HACER EN DENVER CUANDO ESTÁS MUERTO

Jimmy el Santo, protagonizado por Andy García, es un muchacho que tiene una deuda pendiente con el hombre que domina Denver. Por eso se le encarga un trabajo, fuera de la ley, sin que en principio fuera algo de lo que preocuparse. Pero algo sale mal y el mafioso tratará a toda costa de acabar con él.



DEMOS

TOM RAIDER



La protagonista de este fantástico juegoen 3D, Lara Croft, es una de las mejores arqueólogas. Por ese motivo ha sido contratada por un grupo de ejecutivos para encontrar el Scion, fuente según las antiguas leyendas atlantes de un incalculable poder. Pero la búsqueda no se limita sólo a una aventura, ya que tendréis que tener un control total de los movimientos de Lara, así como una gran puntería.

Os ofrecemos una demo jugable en la que podréis jugar parte del tercer nivel del juego en su versión comercial y en la que podréis comprobar los magníficos efectos de luces, sombras y cámaras.

CONTROL: Teclado

Movimiento:	Cursores
Saltar:	Alt
Disparar/coger:	Control
Sacar arma:	Espacio
Andar:	Shift
Subir:	Crtl + Cursor Arriba
Girar 90º:	Fin
Inventario:	Esc

INSTALACIÓN:
Desde el menú principal del CD, seleccionad TOMB RAIDER y pulsad sobre EJECUTAR.

EJECUCIÓN:
Desde el directorio TOMBRAID de vuestro disco duro, teclead TOMB.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 60, 2 MB de espacio en disco duro, 8 MB de RAM VGA, CD-ROM 2X y Tarjeta de Sonido.

REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 100 ó superior, 2 MB de espacio en disco duro, 16 MB de RAM, SVGA, CD-ROM 4X y Tarjeta de Sonido.

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP



Sega continúa con su política de sacar al mercado en PC sus éxitos. Ahora le toca a «Sega Rally», el magnífico juego de carreras de coches en el que podréis controlar uno de los prototipos que utilizan los profesionales en los rallyes a través de peligrosos circuitos.

En la demo jugable que os ofrecemos podréis practicar en un Toyota en una de las pistas.

CONTROL: Teclado

Acelerar:	0
Frenar:	1
Derecha:	Cursor Derecho
Izquierda:	Cursor Izquierdo
Marcha superior:	Cursor Arriba
Marcha inferior:	Cursor Abajo
Vistas:	4

INSTALACIÓN (WIN95):
Desde el menú principal del CD, seleccionad SEGA RALLY y pulsad sobre EJECUTAR.

EJECUCIÓN (WIN95):
Desde el menú de inicio de Win 95 seleccionad PROGRAMAS, después la carpeta GRUPO SEGA RALLY CHAMPIONSHIP y por último pulsad sobre el icono SEGA RALLY CHAMPIONSHIP.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 90, Win 95, 5 MB de espacio en disco duro, 8 MB de RAM, VGA, CD-ROM 2X y Tarjeta de Sonido.

REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 133 ó superior, Win 95, 40 MB de espacio en disco duro, 16 MB de RAM, SVGA, CD-ROM 4X y Tarjeta de Sonido.

NOTA.- La demo necesita los drivers de Microsoft DirectX instalados en vuestro sistema. Si no los tenéis instalados los podréis encontrar en el directorio DIRECTX del CD.

VIRTUA COP



Seguramente habréis visto y jugado la máquina recreativa «Virtua Cop» creada por Sega, en la que provistos de pistolas aniquilábais la amenaza de los gansters que trataban de causar el terror en la ciudad. Pues bien, por fin ha llegado la conversión para PC de este magnífico arcade de acción en el que podréis desarrollar vuestra puntería como agentes de la ley.

En la demo jugable que os presentamos podréis jugar uno de los escenarios de los que componen la versión comercial del programa.

CONTROL: Ratón

INSTALACIÓN (WIN95):
Desde el menú principal del CD, seleccionad VIRTUA COP y pulsad sobre EJECUTAR.

EJECUCIÓN (WIN95):
Desde el menú de inicio de Win 95 seleccionad PROGRAMAS, después la carpeta VIRUTA COP GROUP y por último pulsad sobre el icono VIRTUA COP.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 75, Win 95, 35 MB de espacio en disco duro, 8 MB de RAM, VGA, CD-ROM 2X y Tarjeta de Sonido.

REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 120 ó superior, Win 95, 35 MB de espacio en disco duro, 16 MB de RAM, SVGA, CD-ROM 4X y Tarjeta de Sonido.

NOTA.- La demo necesita los drivers de Microsoft DirectX instalados en vuestro sistema. Si no los tenéis instalados los podréis encontrar en el directorio DIRECTX del CD.

FIFA 97



Llega a las pantallas de vuestro ordenador la continuación del simulador de fútbol creado por EA, y bajo el nombre de «FIFA 97» podréis encontrar el simulador con más realismo de la historia.

Las principales mejoras del juego son, básicamente, la generación de los jugadores mediante polígonos y la velocidad del mismo, incluso en el cambio de cámaras.

Os ofrecemos una demo jugable para uno o dos jugadores en la que, durante 2 minutos en el partido Alemania-Inglaterra, podréis demostrar el manejo del esférico seleccionando el equipo con el que queréis jugar, y cambiar las vistas.

CONTROL: Teclado

Movimiento:	Cursores
Bolea:	A
Chutar/cambio jugador:	S
Pasar/quitar balón:	D
Movimientos especiales:	Q,W,E
Cámaras:	F1-F7
Salir:	F11

EJECUCIÓN:
Desde el menú principal del CD, seleccionad FIFA 97 y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 75, 8 MB de RAM, VGA, CD-ROM 2X y Tarjeta de Sonido.

REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 100 ó superior, 16 MB de RAM, SVGA, CD-ROM 4X y Tarjeta de Sonido.

NOTA.- La demo necesita los drivers de Microsoft DirectX instalados en vuestro sistema si queréis ejecutarla en Windows 95. Si no los tenéis instalados los podréis encontrar en el directorio DIRECTX del CD.

HYPERBLADE



HyperBlade es el nombre de un deporte futurista donde controlaréis un jugador sobre patines en un escenario virtual. Vuestro objetivo: marcar el mayor número de tantos arropados por vuestro equipo y vuestro sable. No hay reglas fijas: podréis empujar, derribar o luchar con vuestros rivales.
En la demo que os presentamos podréis jugar durante 5 minutos cada vez que iniciéis el programa.

CONTROL: Teclado

Movimiento:	Cursores
Saltar:	Cursor Arriba 2 veces
Agacharse:	Cursor Abajo 2 veces
Atacar:	Control
Golpear:	S + Cursores
Acelerar:	Shift
Lanzar bola:	Espacio
Cambio jugador:	C

INSTALACIÓN (WIN95):
Desde el menú principal del CD, seleccionad HYPERBLADE y pulsad sobre EJECUTAR.
EJECUCIÓN (WIN95):
Desde el menú de inicio de Win 95 seleccionad PROGRAMAS, después la carpeta HYPERBLADE DEMO y por último pulsad sobre el icono HYPERBLADE DEMO.
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 90, Win 95, 32 MB de espacio en disco duro + 20 MB para su uso como memoria virtual, 16 MB de RAM, VGA, CD-ROM 2X y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 100 ó superior, Win 95, 32 MB de espacio en disco duro + 20 MB para su uso como memoria virtual, 16 MB de RAM, SVGA, CD-ROM 4X y Tarjeta de Sonido.
NOTA.- La demo necesita los drivers de Microsoft DirectX instalados en vuestro sistema. Si no los tenéis instalados los podréis encontrar en el directorio DIRECTX del CD.

STEEL PANTHERS 2



Las sofisticadas unidades acorazadas juegan en la guerra moderna un papel fundamental, ya que con unas cuantas divisiones se puede acabar con todo un ejército peor equipado.
En la demo jugable que os ofrecemos de «Steel Panthers 2: Modern Battles» podréis convertiros en auténticos generales y dirigir vuestras tropas hacia la victoria o derrota –dependiendo de la estrategia que vayáis a emplear en el campo de batalla–, en esta simulación continuación del conocido «Steel Panthers», en la que podréis jugar en los cuatro escenarios que componen la demo en cualquiera de los dos bandos: Tutorial –USA Vs Irak– Ambush on HW1 –USA Vs Vietnam– Collision at Bir Gifgafa –Israel Vs Egipto– Flash Point Ukranie –Rusia Vs Ucrania–

CONTROLES: Ratón
EJECUCIÓN:
Desde el menú principal del CD, seleccionad STEEL PANTHERS 2 y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Procesador 486 DX2, 8 MB de RAM, VGA, CD-ROM 2X y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 75 ó superior, 16 MB de RAM, SVGA, CD-ROM 4X y Tarjeta de Sonido.

BROKEN SWORD



El nombre completo de la última aventura gráfica creada por Virgin es «Broken Sword: La Leyenda de los Templarios», en la que un turista, de forma accidental, se ve envuelto la mayor odisea de su vida al presenciar un asesinato en un café de París.
El objetivo del juego será encontrar las pistas necesarias para resolver el asesinato y, así, además de salvar el pellejo, desvelaréis los misterios de los antiguos Caballeros Templarios.
En la demo que os ofrecemos podréis jugar parte de la zona parisina en la que tendréis que intentar seguir la pista del asesino por las calles de la ciudad.

CONTROLES: Ratón
INSTALACIÓN:
Desde el menú principal del CD, seleccionad BROKEN SWORD y pulsad sobre EJECUTAR.
EJECUCIÓN:
Desde el directorio SWORD de vuestro disco duro y teclead SWORD para iniciar la demo.
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Procesador 486 DX2, 40 MB de espacio en disco duro, 8 MB de RAM, Tarjeta Gráfica VESA con 1 MB de VRAM, CD-ROM 2X y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 100, 16 MB de RAM, 40 MB de espacio en disco duro, Vesa con 2 MB de VRAM, CD-ROM 4X y Tarjeta de Sonido.

LORDS OF THE REALM 2

La Edad Media fue una época en la que los señores feudales conquistaban territorios para valerse de sus hombres y recursos, y a cambio de estos servicios ofrecían su protección respecto a otros caballeros con las mismas intenciones, las de convertirse en Reyes de dichas tierras.
En la demo jugable que os ofrecemos de «Lords of the Realm 2» éste será vuestro objetivo, el dominio total de todos los territorios hasta convertiros en Reyes. Para ello dispondréis de los recursos de las tierras conquistadas, así como de los hombres que en ellas habitan, a los que deberéis armar para de esta forma crear poderosos ejércitos con los que derrotar a vuestro adversario.

CONTROLES: Ratón
INSTALACIÓN (WIN95):
Desde el menú principal del CD, seleccionad LORDS OF THE REALM 2 y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN (WIN95):
Desde el menú de inicio de Win 95 seleccionad PROGRAMAS, después la carpeta SIERRA y por último pulsad sobre el icono LORDS 2 DEMO.
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Procesador 486 DX2, Windows 95, 28 MB de espacio en disco duro, 8 MB de RAM, VGA, CD-ROM 2X y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 75 ó superior, Windows 95, 28 MB de espacio en disco duro, 16 MB de RAM, SVGA, CD-ROM 4X y Tarjeta de Sonido.
Nota.- La demo necesita los drivers de Microsoft DirectX instalados en vuestro sistema. Si no los tenéis instalados los podréis encontrar en el directorio DIRECTX del CD.



36 PUNTO DE MIRA
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

La velocidad y la dificultad se conjuntan en uno de los arcades de coches más realistas y espectaculares que tenemos ocasión de contemplar en un PC. Y es de Sega, lo que no deja de ser una garantía.

Sumario 24

Año XIII - Tercera época - Número 24 - Enero 1997 750 ptas. (IVA incluido)

28 MEGAJUEGO COMMAND & CONQUER: RED ALERT

La invasión ha comenzado. La mejor estrategia en tiempo real de la historia ya tiene su continuación, o su antecesor, como se mire. Lo miremos como lo miremos, estamos ante un juego genial.



4 CDMANÍA
8 ACTUALIDAD
12 IMÁGENES DE ACTUALIDAD
16 CARTAS AL DIRECTOR
18 REPORTAJE
Las Nuevas Tecnologías 3D
24 ESCUELA DE ESTRATEGAS
36 PUNTO DE MIRA
67 ESCUELA DE PILOTOS
Hind
70 S.O.S. WARE
78 CÓDIGO SECRETO
80 EL SECTOR CRÍTICO
82 ACID HOUSE





71 PATAS ARRIBA CLANDESTINY

Una mansión escocesa con un terrible secreto. Una parejita que mete las narices donde no les llaman. Los señores de Trilobyte dirigiendo todo el tinglado. Y nosotros allí para resolverlo y echaros una mano.

MICRO MANÍA

En este número tiramos la casa por la ventana y comenzamos el año de la mejor manera posible. Con ganas. Con un número doble que, lo mires por donde lo mires, te trae todo lo que tienes que saber sobre la actualidad del mundo del videojuego. Para que lo cojas como quieras, a tu gusto, al derecho y al revés, pero esperamos que sin liarte. En un lado previews, puntos de mira, y los niveles más difíciles de «Alien Trilogy» resueltos con precisos mapas incluidos. En el otro, más puntos de mira y la solución completa de «Clandestiny», lo último de Trilobyte. Y en el medio, un fabuloso calendario gigante con nuestros mejores deseos para el año 1.997. Pero no acaba aquí la revista, que continúa con un suplemento especial de 36 páginas con todo lo que debes saber sobre Bullfrog, una de las compañías más carismáticas de ahora y siempre. Todos los juegos, los proyectos y mucho más. Y aún no hemos terminado, porque como bien habéis observado, Micromanía también es doble este mes en CD-ROM. El primero con la habitual recopilación abundante de demos de gran calidad, y el segundo con una gran exclusiva para todos nuestros lectores: Making Magic, para que veáis cómo crea Lucas las nuevas versiones cinematográficas de la trilogía «Star Wars».
Con esto cumplimos nuestra promesa de que este número iba a ser verdaderamente especial. Y es que, el comienzo del año siempre se merece una celebración por todo lo alto. Y ésta lo es.

AÑO XIII - TERCERA ÉPOCA - Número 24

INCLUYE CD-ROM

750 PTAS

NÚMERO DOBLE

MICROMANÍA

Sólo para adictos

SUPLEMENTO

¡¡Especial!!

Bullfrog

Leyenda viva del software

A FONDO

Clandestiny

Desencantamos el castillo Macphile

¡¡Concurso!!

Alien Trilogy: Sorteamos 10 reproductores de vídeo Sony + 10 packs de la trilogía en vídeo + 10 camisetas + 20 juegos de Alien Trilogy



¡¡Concurso!!

Tunnel B1 Sorteamos 20 juegos y 80 camisetas



Sega Rally

CHAMPIONSHIP

¡¡Deja correr tu adrenalina!!

